ALLANSIA
Explore a terra dos livros-jogos

PÓS-APOCALÍPTICO
O fim do mundo será o início da sua campanha

CHEFE DE FASE
O general que derrotou o Reinado!

O CAÇADOR DE APÓSTOLOS
Preview exclusivo do novo romance de Leonel Caldela

Dragon Slayer
ROLE PLAYING GAME

Claymore
Junte-se às bruxas de olhos prateados

COLUNAS! Inicie suas aventuras com estilo! • Desafie os jogadores, desafie os personagens!

Conhecimento para explorar. Descobertas para preservar.

A revista GEO é uma das mais importantes publicações mundiais sobre ciências, ecologia, arqueologia, expedições, geografia e história. Reportagens sobre os grandes acontecimentos e as novas descobertas da vida do planeta. Explore esse fascinante mundo de conhecimento.

NAS BANCAS!

EDITORA ESCALA
PAIXÃO POR REVISTAS

Compre também pelo
www.escala.com.br ou 11 3855-1000

EuAMO Revista
É bom de ver, é bom de ler.

Dragon Slayer

Dragon Slayer é uma publicação mensal da Editora Escala Ltda. ISSN 1808-1584. **Dragon Slayer** não se responsabiliza por conceitos emitidos em artigos assinados ou por qualquer conteúdo publicitário e comercial, sendo esse último de inteira responsabilidade dos anunciantes.

EDITORA ESCALA | PAIXÃO POR REVISTAS

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloisio **Pré-impressão:** Cintia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes

PUBLICIDADE Diretor: João Queiroz – joaoqueiroz@escala.com.br **AGÊNCIAS Gerente:** Fernanda Dias – fernandadias@escala.com.br **Assistente:** Adriana Neiva (11) 3855 2179 **Executivos de Negócios:** Clóvis Cortez, Fernanda Berna, Mariana Galvão, Paulo Sérgio de Moraes, Ricardo Inocêncio Pereira e Ulisses Martins **DIRETOS Gerente:** Claudia Arantes – claudiaarantes@escala.com.br **Assistente:** Taciana Oliveira (11) 3855 2244 **Executivos de Negócios:** Adriana Mauro, Luciana Lima, Marcelo Pires, Miriam Campanhã, Rodrigo Cashioni, Yone Catoira e Zélia Oliveira **REGIONAIS Gerente:** Alessandra Nunes – alenunes@escala.com.br **Assistente:** Luciane Freitas (11) 3855 2247 **REPRESENTANTES: Brasília e Goiânia:** Solução Publicidade - Beth Araújo (61) 3226 2218 / **Ceará:** Dialogar Comunicação – Izabel Cavalcanti (85)3264 7342 / **Interior de São Paulo:** L&M Editoração – Luciene Dias (19) 32317887 / **Paraná:** Starter – Paulo Roberto Cardoso (41) 3332 8955 / **Rio de Janeiro:** Marca 21 - Marta Pimentel (21) 2224 0095 / **Rio Grande do Sul:** Starter - Cristina Zimmermann e Marcelo Lima (51) 3327 3700 / **Santa Catarina:** Starter – Andreza Silveira Machado e Wiviani Wagner (48) 3024 4398

COMUNICAÇÃO E MARKETING Diretor: Filipe Rios **Gerente de Comunicação:** Patricia Filgueira **Assessora de Imprensa:** Júlia Furquim **Assistente de Criação:** André Martins **Assistentes de Arte:** Nathalia Valente e Priscila Fosco **Parcerias:** Ritha Corrêa **Assistente:** Luiz Eduardo Oliveira

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

A equipe Dragon Slayer: Guilherme Dei Svaldi, Gustavo Bruaner e Leonel Caldela

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

RESPONSABILIDADE AMBIENTAL
Esta revista foi impressa na Gráfica Oceano, com emissão zero de fumaça, tratamento de todos os resíduos químicos e reciclagem de todos os materiais não químicos.

GUERRA À MESMISCE

Existem pessoas que se contentam em fazer a mesma coisa todos os dias. No trabalho ou no lazer, ficam felizes em simplesmente repetir a rotina, realizar as mesmas tarefas, assistir a um filme ou novela na TV, já sabendo o final da história.

Mas apostamos que *você* não é assim. Ou é?

Em geral, RPGistas gostam de coisas novas, variedade, experiências diferentes. Por isso jogamos RPG! Mesmo que pouca gente escape do tédio do dia-a-dia, na mesa de jogo temos oportunidade de explorar mundos desconhecidos, vivenciar histórias inéditas, criar situações inusitadas. Temos oportunidade de *ser* algo diferente a cada sessão, no conforto da cozinha do mestre. E não há meio melhor de aproveitar isso do que dando chance a cenários, histórias e gêneros variados.

Esta DragonSlayer é dedicada à variedade. Talvez você já esteja acostumado a explorar masmorras e enfrentar dragões, mas quando foi a última vez que tentou sobreviver nos desertos atômicos de uma Terra pós-apocalíptica? E mesmo o tradicional pode ser diferente e emocionante, quando redescoberto. Nestas páginas você também conhecerá o continente de Allansia, cenário dos livros-jogos da série *Fighting Fantasy*, um prato cheio para os amantes da fantasia clássica.

Gosta de histórias realistas? Confira um trecho do novo romance de Leonel Caldela, trazendo fantasia medieval crua e violenta. É fã de mangá? Aproveite a adaptação de *Claymore*, um dos maiores sucessos atuais do gênero. Ainda temos uma HQ inédita (mas não se preocupe — *Batismo de Gelo*, a HQ de Andilla, volta na edição que vem) e as colunas e seções de sempre.

Não fechamos os olhos a nenhum gênero, nenhuma abordagem. Bizarras ou clássicas, inovadoras ou tradicionais, todas as histórias têm seu espaço. E, no RPG, a única rotina deve ser a variedade.

EQUIPE DRAGONSLAYER (à beira do Despertar)

2 Notícias do Bardo 1d100 lançamentos!

4 Encontros Aleatórios A volta triunfal do Paladino! (pff... pff...)

6 Reviews *Dragon Age: Origins*, *Criatura Selvagem*.

9 Sir Holland Os brutos também amam.

10 Toolbox O início é o começo de uma coisa inicial.

12 Mestre da Masmorra O desafio de ser mestre.

14 Allansia Muito mais do que montanhas de fogo e masmorras da morte.

22 Claymore Gostosas com espadas enormes!

34 Preview Novo romance medieval! Mais paredes de escudos!

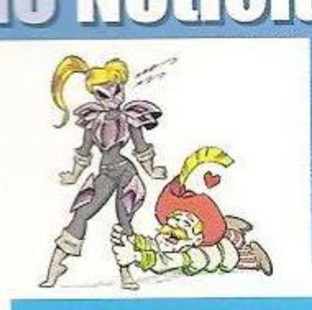
38 Chefe de Fase Um minotauro pronto para o espeto.

40 Gazeta do Reinado Longa vida à Rainha-Imperatriz!

42 Depois do Apocalipse Estoque seu abrigo anti-nuclear com refrigerantes e dados.

50 Fundo do Baú Veja, Raistlin! Coelhinhos!

52 General Invencível Toda história de fantasia precisa de uma horda conquistadora.



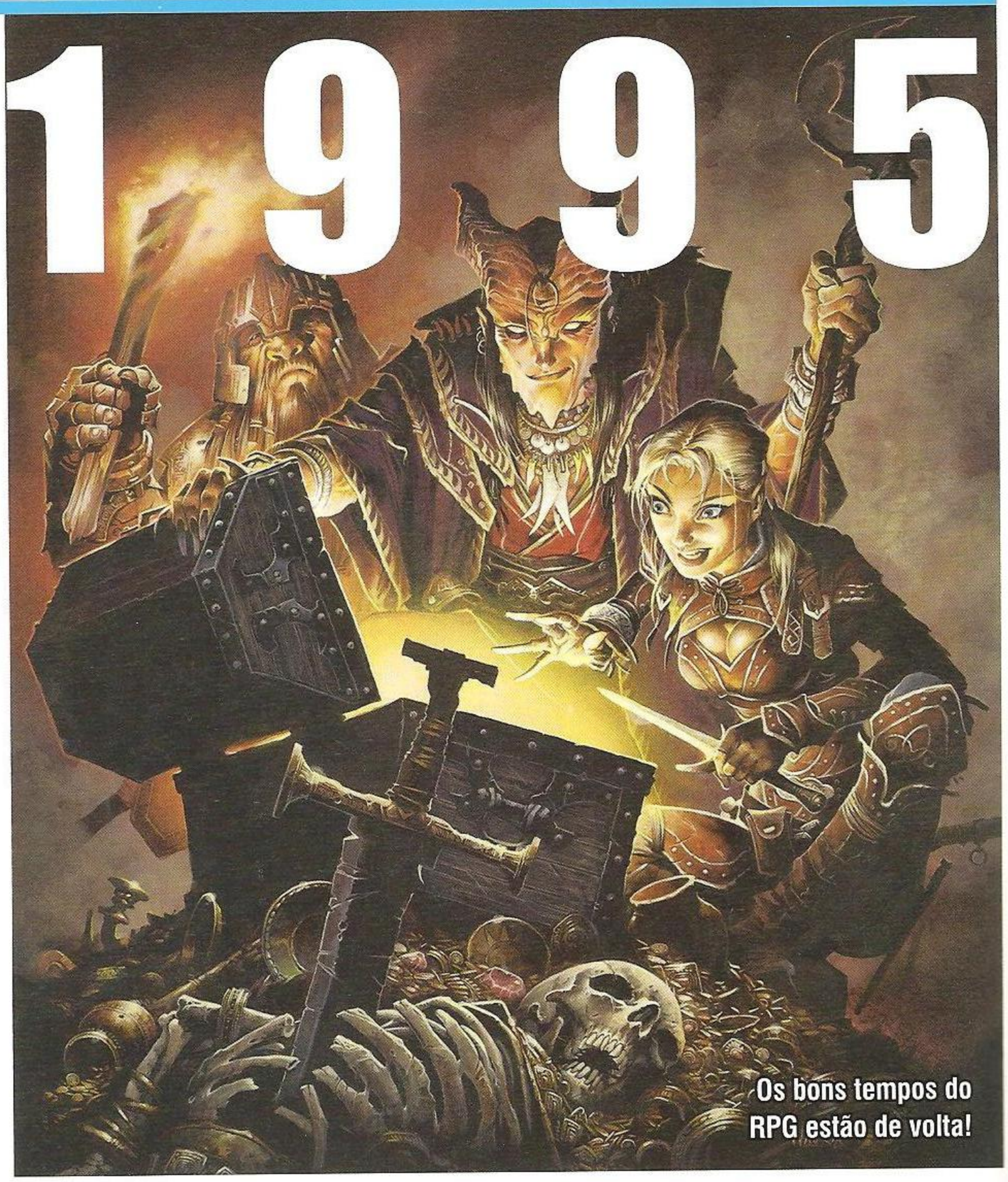
Notícias do Bardo

O bardo anuncia a volta de uma era de muitos lançamentos

E, de repente, a sensação é de que estamos de volta ao passado. Mais especificamente, à metade da década de 90, em 1995. Para quem não sabe, 1995 foi o grande ano do RPG no Brasil — o ano do grande *boom*, quando houve uma explosão de títulos: o *Mundo das Trevas* lutava com seu exército de vampiros, magos e lobisomens contra os guerreiros, clérigos, magos e ladinos de *AD&D*; *GURPS* seguia firme na preferência do público; o primeiro *3D&T* juntava-se a outros títulos brasileiros; os livros-jogos e afins eram o presente mais comum de um RPGista para outro — e eram lidos, relidos, trocados e emprestados à exaustão. As lembranças dessa época até hoje trazem uma sensação boa — de alegria, crescimento e diversão. Parecia que todos falavam a mesma língua. Bons tempos.

Mas os tempos mudam. Depois da explosão do RPG nos anos 90, aconteceu o que sempre acontece depois de qualquer expansão muito rápida: diminuição, crescimento, diminuição, então crescimento de novo, até o equilíbrio. O que não quer dizer que haja uma crise ou que o RPG vai acabar — apenas que o mercado atingiu sua maturidade. E essa maturidade do mercado de RPG brasileiro é a que vivemos hoje. É claro que o crescimento — ou mesmo a velocidade da expansão — do RPG hoje não é a mesma daquele tempo; afinal, no meio dos anos 90, o RPG, tanto de mesa quanto de videogame ou computador, não era algo tão conhecido ou difundido assim (pelo menos no Brasil). Hoje, a maioria das pessoas conhece RPG, mas ainda associa com jogos eletrônicos (e não com jogos de livros e dados). Ainda assim, o mercado brasileiro de RPG segue firme, hoje adequado à sua própria maturidade.

Assim, a sensação é de que estamos de volta ao passado. Ou, pelo menos, de que todas aquelas sensações de alegria, crescimento e diversão estão de volta. As prateleiras estão voltando a ficar recheadas de jogos — basta conferir: os livros-jogos retornaram, temos um ótimo RPG para iniciantes (*3D&T* e suas aventuras de animes e games), o melhor RPG de super-heróis da atualidade (*Mutantes & Malfeitores*, adequado também para aventuras e campanhas em qualquer gênero ou estilo), o novo Mundo das Trevas (com *Vampiro*, *Mago*, *Lobisomem* e a possibilidade de jogar com personagens mortais absolutamente normais), uma revista especializada em RPG (nossa querida DragonSlayer, é claro!), *Dungeons & Dragons* (que, mesmo devagar, segue em frente), e aquele que logo vai se tornar o RPG mais querido do público brasileiro: *Tormenta*! Vários jogos, apesar de apenas duas grandes editoras.



Os bons tempos do RPG estão de volta!

É, parece que os bons tempos estão de volta. Não são os mesmos tempos, não são os mesmos jogos, nem os mesmos jogadores — mas a força do RPG brasileiro (e mundial) está exatamente em sua contínua mudança e renovação. Se você quiser uma prova, visite os inúmeros blogs de RPG do Brasil, ou fórum da Jambô, em www.jamboeditora.com.br/forum. Você vai se surpreender!

Lançamentos recentes

Jambô anuncia seu calendário de lançamentos

A **Jambô Editora** divulgou uma lista de publicações para este ano. Dos títulos mencionados, *Criatura Selvagem* já está nas livrarias. Confira os outros a seguir (em parênteses, a linha do produto):

- **Agentes da Liberdade** (*Mutantes & Malfeitores*)
- **Bestiário de Arton Vol. 1** (*Tormenta*)
- **O Caçador de Apóstolos** (literatura)
- **Caminhos Fantásticos** (literatura)
- **A Cidade dos Ladrões** (livros-jogos)
- **Criatura Selvagem** (livros-jogos)
- **A Cripta do Feiticeiro** (livros-jogos)
- **A Floresta da Perdição** (livros-jogos)
- **Guerras Táuricas** (*Tormenta*)
- **A Mais Longa das Noites 2ª edição** (*Reinos de Ferro*)
- **O Livro da Magia** (*Mutantes & Malfeitores*)
- **A Mansão do Inferno** (livros-jogos)
- **Manual do Aventureiro Alpha** (*3D&T*)
- **Manual das Raças** (*Tormenta*)
- **Sangue e Glória** (literatura)
- **Tormenta RPG** (*Tormenta*)
- **Ultimate Power** (título provisório, *Mutantes & Malfeitores*)
- **Valkaria: Cidade sob a Deusa** (*Tormenta*)

Você pode conferir um preview de *O Caçador de Apóstolos*, o novo romance de **Leonel Caldela**, nesta edição da DragonSlayer. E não se surpreenda se, além dos títulos anunciados acima, alguns outros forem lançados este ano — como uma coletânea de contos de um velho conhecido dos RPGistas.

E a Devir também!

A **Devir Livraria** também anunciou uma lista de publicações, apenas para *D&D*. Dos títulos mencionados, *Arsenal do Aventureiro* já foi publicado.

- **Arsenal do Aventureiro**
- **Guia de Campanha de Forgotten Realms**
- **Guia do Jogador de Forgotten Realms**
- **H2: Labirinto da Espiral do Trovão**
- **H3: Pirâmide das Sombras**
- **Livro do Jogador 2**
- **Livro do Jogador Raças: Draconato**
- **Manual dos Monstros 2**
- **Poder Arcano**
- **Poder Divino**

Nem só de 4E vive a Devir

Há algum tempo, a Devir parecia estar gradualmente deixando de lado o RPG. Os lançamentos eram cada vez menos freqüentes, e livros antigos esgotavam-se sem que houvesse reedições.

No entanto, parece que isso é coisa do passado. A linha de D&D 4ª edição segue firme, com o lançamento de *Arsenal do Aventureiro* e *Poder Marcial*, livros cheios de regras (e pouco mais do que regras) para 4E. A grande surpresa fica por conta de *Mago: o Despertar*, finalmente retomando o novo Mundo das Trevas! *Mago* volta a apresentar os humanos que moldam a realidade à sua vontade, pelo salgado preço de R$ 103,00. É o título mais caro da Devir até hoje (e talvez o livro de RPG mais caro de todos os tempos no Brasil). Será que vale a pena? Confira a resenha na próxima edição.

Anunciada a RPGCon 2010!

O mais bem-sucedido encontro de RPG de 2009 já garantiu uma segunda edição para 2010: é a RPGCon, herdeira e sucessora do antigo Encontro Internacional de RPG. O evento vai acontecer em São Paulo, nos dias 03 e 04 de julho, no Colégio Notre Dame (Rua Alegrete, 168).

A RPGCon talvez conte com a presença de um dos mais importantes nomes do RPG mundial: Chris Pramas, editor-chefe da Green Ronin, editora americana que publica nada menos que *Mutantes & Malfeitores*, *Porto Livre*, *Dragon Age* e vários outros títulos. O próprio Pramas já declarou em seu blog que está pensando em comer churrasco brasileiro... Torçam pela RPGCon, galera!

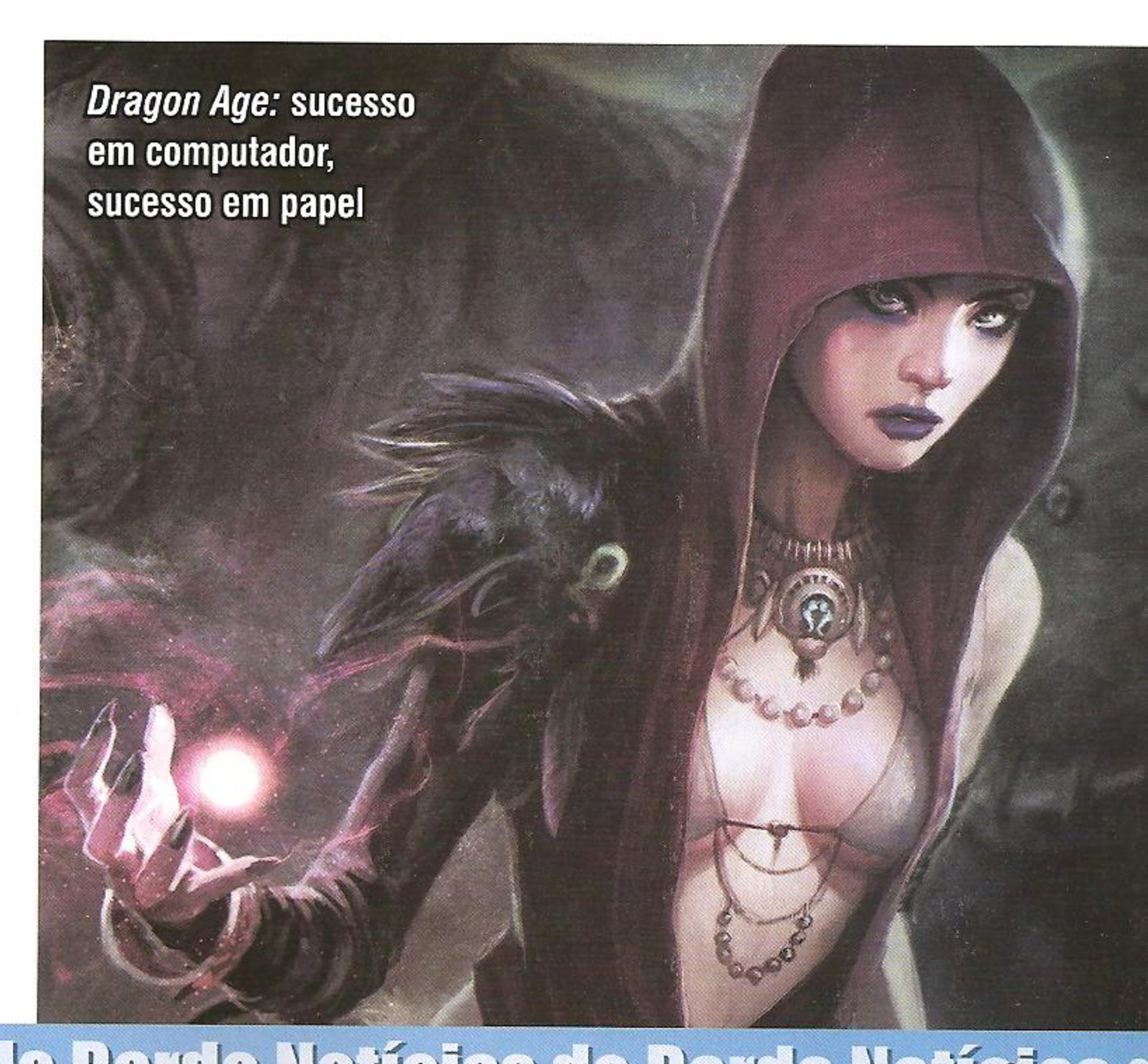
Notícias lá de fora

Dragon Age RPG [ESGOTADO]

A primeira tiragem do aguardado jogo da Green Ronin esgotou! Repetindo o sucesso de sua versão eletrônica, foram vendidas todas as caixas do novíssimo e não-d20 RPG *em menos de um mês*. Não é à toa que o primeiro suplemento já foi anunciado: trata-se de *Dragon Age Game Master's Kit*, que traz um escudo para o mestre e uma aventura introdutória para começar suas campanhas no sombrio mundo de fantasia da Bioware e da Green Ronin. Confira mais sobre *Dragon Age* nas resenhas desta edição.

Depois do 2 vem o... 3!

A Wizards of the Coast acabou de publicar o *Player's Handbook 3*, o mais novo livro do jogador de *Dungeons & Dragons*. O título constrói e expande em cima dos dois volumes anteriores, trazendo novas raças, classes, poderes e mais. A principal novidade talvez seja uma nova fonte de poder: *psionic* (que envolve os poderes da mente, o psiquismo). Algumas das classes são voltadas para esta nova fonte de poder, que desde sempre divide mestres e jogadores — afinal, os poderes psíquicos têm ou não lugar em mundos de fantasia medieval, com magia arcana e divina?



Dragon Age: sucesso em computador, sucesso em papel

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Saudações épicas, leitores! Aqui é a Paladina, sagrada destruidora de dúvidas e campeã dos mapas quadriculados. E vejam quem está aqui de volta! Paladino! Você finalmente reapareceu! E com sua clássica armadura de caixa de sucrilhos!

Achei no fundo de um armário lá em casa.

Por acaso você estava no fundo do armário para se esconder do Antipalada, do cidadão mala...?

Que mané se esconder! Também encontrei umas coisas interessantes, ó.

Coff... Coff... Que poeira... Quanta velharia! Mas e a sua espada sagrada, onde está?

Tá falando da espada de plástico do Pula-Pirata? Não achei. Por enquanto, vou usar a faquinha de plástico do rocambole Pullman.

Misturando tudo

Olá, pessoal da DragonSlayer, *Paladino e Paladina, Antipaladino e Antipaladina ou qualquer pessoa que se encontra nos* Encontros Aleatórios. *Venho pedir que respondam minhas dúvidas no* 3D&T Alpha*:*

1) É possível um paladino de Valkaria cair e virar um algoz, mesmo que mantenha os Códigos de Honra dos heróis e da honestidade? Essa dúvida se deu em um campanha em que, para salvar o grupo, eu criei um lich ex-paladino de Valkaria — um algoz, se preferir.

2) Gostaria de saber quais vantagens raciais descritas no Manual 3D&T Alpha *podem ser combinadas entre si. Por exemplo, minotauro meio-celestial (pai minotauro e mãe anjo), ou um ogro meio-abissal.*

3) Por que os finntrolls, os elfos do mar e do ar e os meios-lefeus não estão no manual? É possível vocês colocarem eles de volta?

4) Por último, os Reinos de Moreania vão aparecer no Tormenta RPG *e no* 3D&T Alpha*?*

Obrigado e espero ansiosamente pela próxima revista de vocês, continuem fazendo um ótimo trabalho.

Bruno Batista Rodrigues, e-mail

Sem demora, vamos lá:

1) Você está confundindo um pouco as coisas, Bruno. Ainda não existem algozes e liches em *3D&T Alpha*. Ambos vêm de *D&D*, mas realmente não seria difícil adaptá-los, então não há problema.

Mas você mesmo disse que o tal paladino nunca violou os preceitos de Valkaria. Então por que ele "cairia"? Um algoz é um guerreiro demoníaco maligno — o exato oposto de alguém que segue uma deusa bondosa! Você poderia criar um morto-vivo paladino, desde que *nunca* usasse suas habilidades para o mal. Talvez seja complicado usar Magia Branca sendo vulnerável a cura, mas isso pode proporcionar um personagem bem interessante.

Em suma, não se preocupe com termos técnicos (como "cair"). Crie o seu paladino morto-vivo e divirta-se!

2) Vantagens únicas são... Bem, únicas. Você só pode ter uma delas. Escolha uma das duas vantagens para se aplicar em termos de regras, e incorpore a outra como elemento de interpretação. Você também pode comprar vantagens comuns para simular os poderes que não tem.

3) Por falta de espaço. Mas eles aparecerão em suplementos.

4) Muita gente tem pedido mais Moreania. Vamos ter que fazer algo a respeito. Os Reinos não vão aparecer em *Tormenta RPG*, mas vão voltar no futuro.

Isso me lembra uma outra carta, de um tempo atrás. Olha aqui, era um leitor querendo criar streetfighters vampiros, porque "nenhum lutador vivo" conseguia executar um certo golpe...

"Um tempo atrás"? Credo, Paladino! Isso foi há mais de dez anos! Esse *Streetfighter RPG* não existe mais há muito tempo! Até o antigo Mundo das Trevas acabou!

Pra você ver. Algumas coisas nunca mudam...

Patrulheiro solitário

Saudações, Paladina! Tenho aqui algumas dúvidas.

1) Todas as pessoas que eu convido para jogar não sabem as regras. Na hora de preparar o jogo e ver as fichas, elas não sabem o que fazer. E o pior é que não arrumamos um dia e nem sequer um lugar para jogar. Por favor, o que eu faço? Seria a minha idade? Eu odeio isso! Não posso ser novo e jogar RPG?

2) Vocês podiam disponibilizar matérias sobre jogos como Dungeons & Dragon Online *e* Neverwinter Nights, *que, por mais que sejam online, usam o Sistema d20.*

3) Não entendi: Se lançaram o Manual 4D&T, *por que estão lançando o* 3D&T Alpha*?*

Gabriel, tentando jogar RPG com seu elfo patrulheiro.

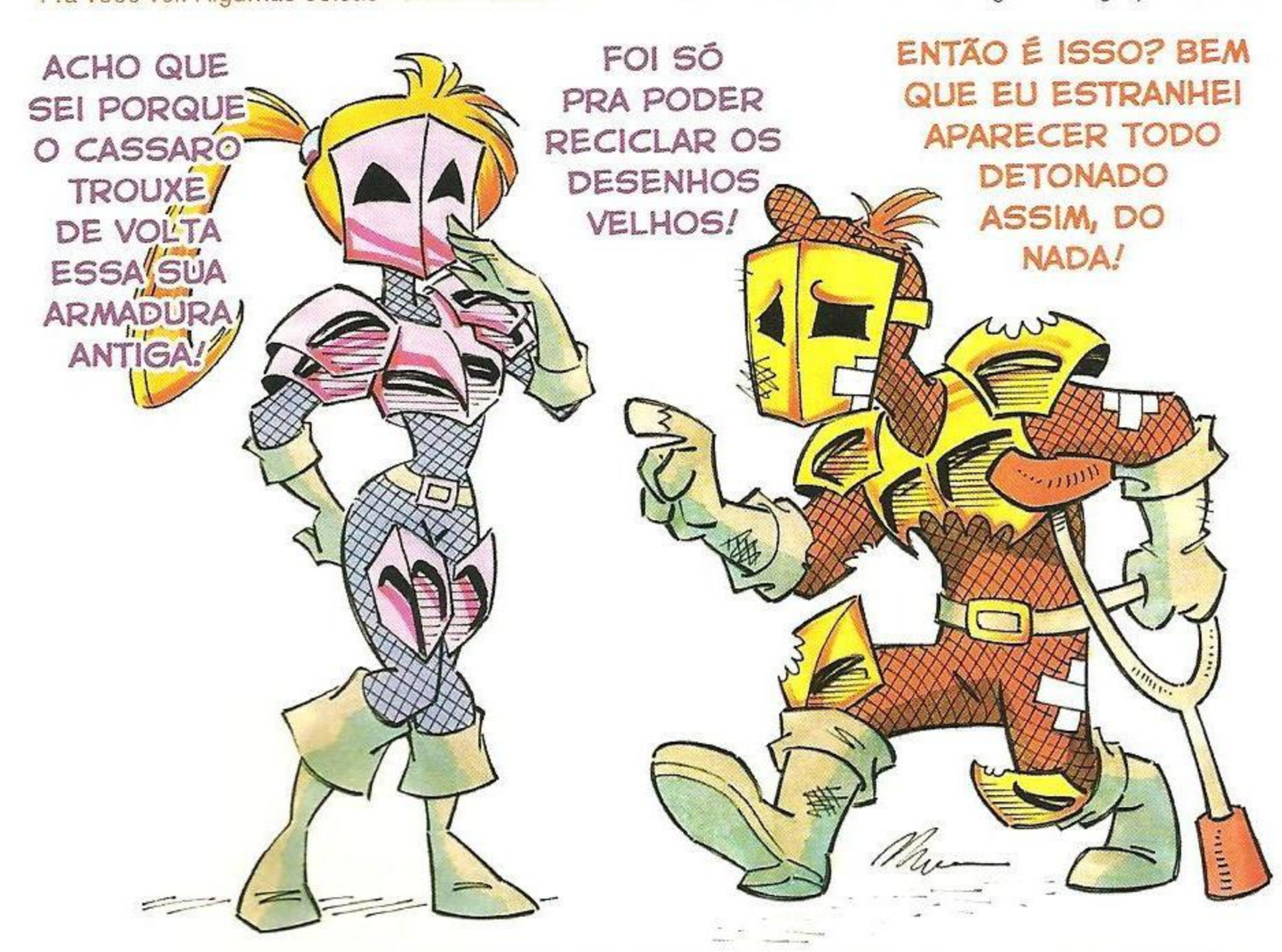
Você está com sorte, Gabriel. Há um tempinho tivemos uma matéria chamada Cavaleiro Solitário, que explica o que fazer para arranjar um grupo, e...

Tempinho!? Tá ficando caduco, Paladino? Essa matéria saiu em 1995! Vai ver o Gabriel nem era nascido!

Ah, mas fuçando, e com um pouco de esforço...

Sai pra lá, seu tonto!

1) Esse é um problema comum. A solução é que *você* deve preparar as fichas do pessoal, e mestrar! Eu sei que você quer jogar com o seu elfo, mas nem sempre é possível encontrar um grupo pronto com mestre! Então, use regras bem simples, faça você mesmo os personagens e deixe os jogadores escolherem. Explique só as mecânicas essenciais, à medida que for sendo necessário (testes de ataque no início do combate, por exemplo). Você vai ver que, em pouco tempo, todos já aprenderam o básico, e vão se interessar por ler os manuais. Você já tem o mais difícil de conseguir: um grupo interessado!



Escreva para a DragonSlayer:
Jambô Editora • Rua Sarmento Leite, 627
Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
dragonslayer@jamboeditora.com.br

Quanto a tempo e lugar, isso é questão de organização. Peça para jogar na casa de alguém do grupo (não faça bagunça demais), ou tente jogar em parques, shopping centers, centros culturais... Sempre peça permissão para jogar em lugares públicos, explique que é um jogo como *Banco Imobiliário*, que não envolve apostas ou gritarias. E jogue quando a maior parte do grupo puder, mesmo que um ou dois não tenham tempo. Geralmente, é possível conseguir uma tarde de sábado ou domingo para jogar de vez. Aproveite — em muitos aspectos, a melhor época para o RPG é quando somos novos.

2) Sugestão anotada.

3) Porque os leitores pediram. Na verdade, exigiram e ameaçaram! Os fãs de *3D&T* não abraçaram totalmente *4D&T*, então fizemos a vontade da maioria.

Mas, se você puder, procure Defensores de Tóquio 1ª Edição, que saiu em 1994.

Passado e futuro

Olá, Paladinos & Paladinas, aqui é Salem Noir/Daniel Duran, o paladino de Tenebra. Acompanho a saga de vocês desde antes de se tornarem matadores de dragões, e digo que não havia dúvida que vocês venceriam. Mas tenho que dizer uma coisa: estava com medo do Tormenta RPG. *Temia que muito se perdesse, com a perda de raças como meios-elfos, centauros e nagahs, mas tenho que admitir que, depois de ler o preview da edição 28, qualquer medo se dissipou num instante. As classes ficaram ótimas, e as mecânicas são incríveis. Mas chega de rasgação de seda, vamos às perguntas:*

1) As regras pra paladinos de tendências alternativas mantêm suas mecânicas?

2) No suplemento futuro de raças vamos ter SÓ raças excluídas ou vamos ter outras raças menores que apareceram durante a história de Arton (trogs, dragoas caçadoras, minauros, etc.)?

3) Ainda sobre as raças: os aggelus e sulfure vão aparecer nesse suplemento novo?

4) Por favor voltem com **Raça & Classe** *e continuem com* **Retrato Rolado**, *que não teve na edição 28.*

5) Como vão estar as classes de prestigio? Elas vão existir no Tormenta RPG*?*

6) Sei que ficar pedindo é abuso, mas que tal adaptações de Devil May Cry, D.Gray-Man *e talvez* Heroes *(ok, este é só dar dicas pra esse tipo de aventura).*

Obs.: Tenebra já merecia um lugar no Top só por causa da citação em O terceiro deus.

Salem Noir/Daniel Duran, e-mail

Viu só? Aí está um leitor antigo, que lembra de nossas vitórias do passado, deve recordar de meu grande duelo com...

Paladino, por que você não vai procurar as revistas com essas suas vitórias enquanto eu respondo aqui?

Boa idéia! Vou mandar emoldurar tudo, página por página, para nunca esquecer de meus triunfos!

Ufa. Obrigada pelos elogios, Salem/Daniel. Vamos às suas dúvidas:

1) Não vai haver regras para paladinos de outras tendências em *Tormenta RPG*. Mas, como o suplemento *O Panteão* está esgotado, não se surpreenda com uma reedição atualizada, com paladinos variantes e outros bichos.

2) e 3) O suplemento sobre as raças de Arton vai detalhar as raças do livro básico e apresentar todas as velhas conhecidas de *Tormenta*, inclusive trogs, dragoas, aggelus, sulfure, etc., todas detalhadamente.

4) Pois é, muitos pedem a volta de **Raça & Classe** (antes pediam para tirar a seção!). Somos servos da vontade dos leitores, então é possível que volte. Quanto a **Retrato Rolado**, o mesmo vale: manifestem-se, pois vamos atender à vontade da maioria.

5) Não vai haver classes de prestígio no livro básico. Mas elas voltam já no suplemento *Guerras Táuricas*.

6) Sugestões anotadas.

Ahá! Aqui está! Meu duelo de conhecimento contra o ninja biólogo Chong Wong Kai, no ano de...

Tá, entendi, Paladino. Você provou que um mané só queria aparecer, há uns quinze anos. Mas... Hmm, o que é isso? Uma edição interessante...

O quê?

Aqui está a carta da leitora Tank Girl, em 1996. Ela ficou xavecando você, e você acabou tomando um relâmpago da deusa na moringa.

Não precisa lembrar essa deusa ciumenta disso! Como se VOCÊ não se atirasse nas leitoras gatinhas.

Hahaha, está com medo de seu passado comprometedor, Paladino?

Medo nada! Olha só, uma edição de 1999. Você se abaixou para ver um esquilinho e mostrou a sua...

GUARDA ISSO!

Falhas Críticas

Campanha de Dragonlance. Depois de seis anos, chegávamos perto do fim. Um dos personagens era um elfo paladino, cujo arqui-inimigo era um ilusionista. O elfo tinha passado os últimos seis anos descobrindo que os deuses haviam abandonado o mundo, e que era impossível erradicar o mal completamente.

No meio de uma missão (em que estava sozinho), o elfo tem um sonho: vê pessoas sofrendo, mas recuperando-se e sendo felizes.

— Isso só pode ser uma ilusão do meu inimigo! Não é certo haver sofrimento no mundo!

Desconcertado, o mestre prossegue. Na noite seguinte, o elfo tem outro sonho: vê um mundo sem sofrimento, em que ninguém precisa se esforçar pelo que quer.

— Este sim é um bom mundo! Os deuses devem estar me mandando um sinal!

O mestre lembra ao jogador que seu personagem sabe que os deuses foram embora há anos. No dia seguinte, o elfo vê a figura de seu deus patrono, no meio da estrada.

— Eu SABIA que os deuses não tinham ido embora!

O mestre lembra ao jogador que seu arqui-inimigo é um ilusionista. O "deus" ordena que o elfo largue suas armas. Ele obedece.

— Você quer criar um mundo sem maldade ou sofrimento? — diz o "deus".

— Sim!

— Então feche os olhos e aguarde.

O elfo obedece. O mestre descreve o som de uma besta sendo engatilhada.

— O que você faz? — pergunta o mestre.

— Fico de olhos fechados, esperando.

— Hã... Você ouve seu "deus" chegando perto. E ouviu uma besta sendo engatilhada.

— Eu tenho fé! Fico de olhos fechados, e espero!

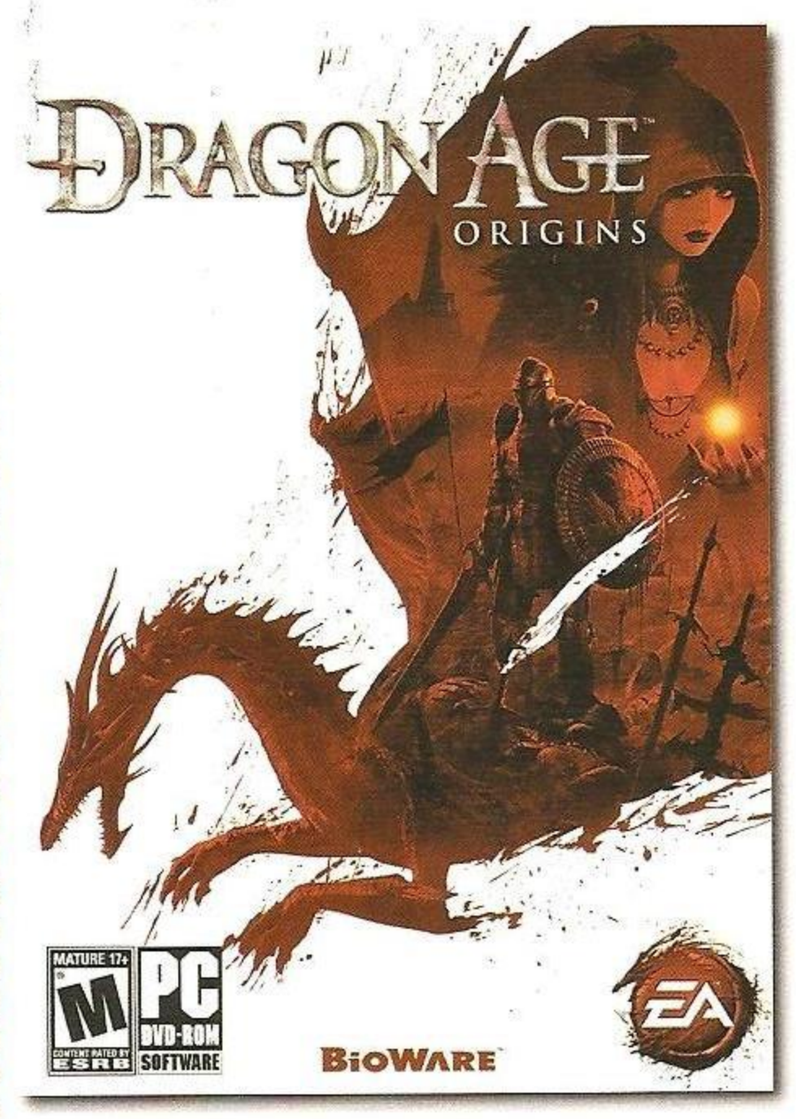
O ilusionista dispara a besta contra o elfo indefeso. O mestre rola o dano. Morte instantânea.

— Eu MORRI? — reclama o jogador. — Por quê?

Narvik, Porto Alegre/RS

Dragon Age: Origins

Tão bom quanto o seu grupo (talvez até melhor)



Fantasia medieval é um tema comum nos videogames. RPGs de fantasia, em especial, não são nada de novo — mesmo em épocas paleolíticas tínhamos jogos em primeira pessoa, passados nos cenários de *AD&D*, como o clássico *Eye of the Beholder*. Mas, na verdade, esses jogos tinham pouca coisa de RPG. Você podia travar alguns diálogos com NPCs, comprar equipamentos, avançar em níveis, e só.

Tudo mudou quando, em 1998, uma empresa chamada Bioware lançou *Baldur's Gate*. Passado no cenário de *Forgotten Realms*, o jogo veio para revolucionar os RPGs eletrônicos. O clima era muito semelhante ao legítimo RPG de mesa: havia vários NPCs com diálogos variados, as escolhas e moralidade do jogador faziam diferença na história, a trama era complexa. O sucesso levou a jogos como *Planescape: Torment*, *Icewind Dale* e, é claro, *Baldur's Gate II*. A última incursão da Bioware nos mundos de *D&D* viria com a série *Neverwinter Nights*. Embora seu modo multiplayer tenha sido revolucionário (permitindo conteúdo criado por usuários), a história solo deixou muito a desejar. A Bioware voltaria à carga com outros maravilhosos RPGs, como *Mass Effect* e *Knights of the Old Republic*.

Mas e a fantasia medieval? Muitos fãs tinham saudade do velho clima tradicional de *Baldur's* e similares. Para esses fãs (e para todos que apreciam fantasia da melhor qualidade), surgiu um sucessor à altura: *Dragon Age: Origins*.

O "pedigree Bioware" fica evidente desde o começo. *DA:O* é talvez o mais próximo do RPG de mesa que os computadores já foram capazes de simular. Logo de início, somos apresentados a várias opções de personagem. Não apenas classes e raças, mas também históricos. Você pode ser, por exemplo, um humano guerreiro nobre, um elfo mago de uma antiga ordem ou um anão ladino favelado. Cada combinação leva a um prólogo completamente diferente. Enquanto, como humano aristocrata, você é o filho mais novo de uma família importante (e deve lidar com intrigas palacianas), como anão plebeu você é obrigado a servir a um senhor do crime, sentindo na pele o preconceito e a luta pela sobrevivência.

Esse clima sombrio e realista permeia todo o jogo. *DA:O* não usa nenhum cenário pré-existente, mas o mundo de Thedas, criado especialmente para a franquia. Thedas é um lugar devastado por múltiplas guerras, onde as raças desconfiam umas das outras, e onde morrer de fome ou doença é tão possível quanto cair ante as garras de um monstro. Seguindo a atual tendência da fantasia, o jogo inspira-se fortemente na série de livros *A Song of Ice and Fire*, criando um ambiente verossímil e cheio de nuances. Através de livros, pergaminhos e canções espalhados pelo cenário, você aprende mais sobre o mundo. No final, o jogador conhece Thedas tão bem quanto seu cenário de campanha favorito. No entanto, o detalhamento é tamanho que pode intimidar alguns jogadores. Qualquer aldeia tem lendas a seu respeito, boatos, fatos históricos, características geográficas e personagens cheios de diálogos. Não espere encontrar aqui simples cavernas cheias de monstros.

Nada de velhinho da taverna: em *Dragon Age*, os NPCs têm personalidade

A história? Há uma horda de criaturas chamadas "darkspawn" ameaçando o continente de Ferelden, e os reinos devem se unir para deter seu avanço. Existe uma ordem de guardiões chamada *The Grey Wardens*, dedicada a combater os *darkspawn*, e você acaba tornando-se um recruta. A partir dessa premissa simples, desenvolve-se uma teia extremamente complexa de subtramas, traições e ramificações. Na verdade, é difícil definir exatamente a história de *DA:O*, já que as ações do jogador têm papel fundamental inúmeras vezes ao longo da narrativa. Dependendo de suas próprias demonstrações de piedade ou frieza, seus diálogos e suas escolhas, você verá reis caírem ou serem coroados, criminosos serem perdoados ou executados, e até mesmo ordens ancestrais serem extintas. Quase nenhum NPC tem destino fixo em *Dragon Age*. A quantidade de opções é imensa, e todas têm conseqüências reais na trama.

Também parece haver infinitas *sidequests* (missões secundárias). Algumas complexas a ponto de ofuscar a trama principal, outras tão simples quanto interferir na vida amorosa de um casal de jovens elfos. Algumas só estão disponíveis para certas combinações de raça, classe e histórico, enquanto outras dependem de certas decisões ao longo do jogo. Mesmo conversando com *todos* os NPCs, visitando *todos* os lugares e jogando por mais de 110 horas, eu explorei apenas cerca de 60% do conteúdo!

A bruxa Morrigan: possível interesse romântico do jogador

Os NPCs são talvez o principal atrativo do jogo. Você recruta um grupo variado de aventureiros, cada um com uma personalidade e objetivos próprios. Uma infinidade de opções de diálogo cria os relacionamentos dentro do grupo, e pode gerar lealdade eterna ou traições. Alguns personagens tornam-se seus amigos, alguns podem ser amantes ou mesmo maridos e esposas. O mais impressionante é que os NPCs conversam entre si! Diversas vezes, sem que você esteja fazendo qualquer coisa, dois personagens iniciam diálogos — que vão de pedidos de conselhos e elogios mútuos até propostas indecorosas e alfinetadas sarcásticas. Não demora até que você escolha seus preferidos e eleja outros como chatos insuportáveis. Alguns reclamam de ações altruístas demais (que desperdiçam tempo precioso), enquanto outros não toleram egoísmo. Por mais poderoso que seja um NPC, às vezes você precisa deixá-lo de fora de alguma missão, ou arriscará perder seu respeito e lealdade! Depois de algum tempo de jogo, você tem a impressão de estar lendo um livro, com personagens extremamente profundos e cativantes, e não apenas jogando videogame.

Os gráficos são ótimos, bonitos e imaginativos, embora talvez não tão impressionantes quanto alguns dos jogos mais sofisticados. Cada arma e armadura disponível à venda ou como tesouro em uma masmorra é única, com aparência marcante. Às vezes é possível sentir pena de optar pelos equipamentos mais otimizados, quando outros têm um visual mais bacana... E fica aqui um conselho: escolha com cuidado a aparência de seu personagem no momento da criação. As *cut-scenes* são muitas, e todas apresentam seu herói em destaque. Se você criou um tipo feioso ou antipático, vai enjoar dele rapidinho!

Por fim, a jogabilidade. *DA:O* é um dos poucos RPGs que realmente apresenta desafios táticos. Quem preferir apenas curtir a história pode escolher o modo *easy*, mas aqueles que se aventurarem no *hard* ou *nightmare* precisarão de paciência e raciocínio. As regras não devem ser muito estranhas para aqueles acostumados ao Sistema d20 ou a outros RPGs da Bioware. Atributos, perícias e talentos, todos com impacto real no jogo e em variedade suficiente para gerar interesse. Existem até mesmo especializações (uma espécie de classes de prestígio). Como um bom mestre, *DA:O* só deixa você adquirir especializações depois de achar um professor (através de interpretação) ou comprar um manual. Seguindo a tradição Bioware, o combate ocorre em tempo real, mas você tem a opção de pausar e escolher as ações de cada membro do grupo. O recurso da pausa é indispensável nos modos mais difíceis, e algumas pessoas sentem necessidade de usá-lo mesmo na dificuldade *easy*. Em outra boa sacada, você não precisa necessariamente manejar cada pequena ação de cada personagem: é possível definir táticas e cursos de ação padrão, fazendo com que cada um se comporte exatamente da maneira que você deseja. Bem, talvez "exatamente" seja um exagero... Em algumas ocasiões (raras, na verdade), os personagens simplesmente não cumprem suas ordens. Mas nada que comprometa a diversão.

A dificuldade também se estende às opções de diálogo: se você quer conquistar a amizade ou amor de um NPC, não basta enchê-lo de elogios ou frases melosas. É preciso conhecer sua personalidade e interpretar suas respostas. O comportamento que atrai a ladina Leliana causa ânsia de vômito à bruxa Morrigan. É fácil conseguir a simpatia superficial do assassino Zevran — mas, para uma amizade profunda, você precisará insistir e arriscar afastá-lo. E não se surpreenda se, depois de "mimar" muito os NPCs, você descobrir que eles se tornaram bobões molengas. As relações são cruciais no desenvolvimento da história, e o final do jogo depende das suas escolhas — e, por que não? Da sua interpretação.

Para quem gostou de Thedas, já foi publicado nos EUA o RPG tradicional de *Dragon Age*. Em português? Bem, talvez mais cedo do que se imagina...

Dragon Age: Origins é um exemplo quase perfeito de RPG eletrônico. Com um misto de ação constante, história rica e inesgotáveis opções, traz para os computadores e consoles tudo que o RPG de mesa deveria ter.

LEONEL CALDELA

Dragon Age: Origins

Plataforma: **PC, XBOX 360 e PS3**
Formato: **caixa com 1 DVD**
Empresa: **Bioware**
Preço: **R$ 99,90**
Idioma: **inglês**
Website: **http://dragonage.bioware.com**

Criatura Selvagem

Você já explorou a Montanha de Fogo e enfrentou seu mestre, o feiticeiro Zagor. Você já se infiltrou na Cidadela do Caos e batalhou contra o maléfico Balthus Dire. E você até já participou da Prova dos Campeões, sendo o primeiro a sair do Labirinto do Barão Sukumvit com vida. Mas, em *Criatura Selvagem*, você não luta pelo bem de Allansia ou por simples diversão e riqueza — neste livro-jogo você tem que descobrir seu passado e sua própria identidade. E, mais importante, decidir o que fazer quando encontrar a verdade.

Criatura Selvagem foi o último livro-jogo da série *Fighting Fantasy* escrito pelo genial — e, na época, já muito experiente — **Steve Jackson**. Também é um dos títulos mais complexos de todos. O autor usou e abusou de todos os recursos e possibilidades oferecidos pelo formato e mecânica dos livros-jogos. O livro possui múltiplos finais (além de morrer ou vencer, você pode terminar o jogo com sucesso de diversas outras maneiras) e escolhas que realmente fazem diferença, alterando o enredo. Se, em *A Masmorra da Morte*, não importava se você deseja ou não acompanhar o bárbaro (todos os caminhos levavam ao mesmo destino), agora suas escolhas mudam tudo.

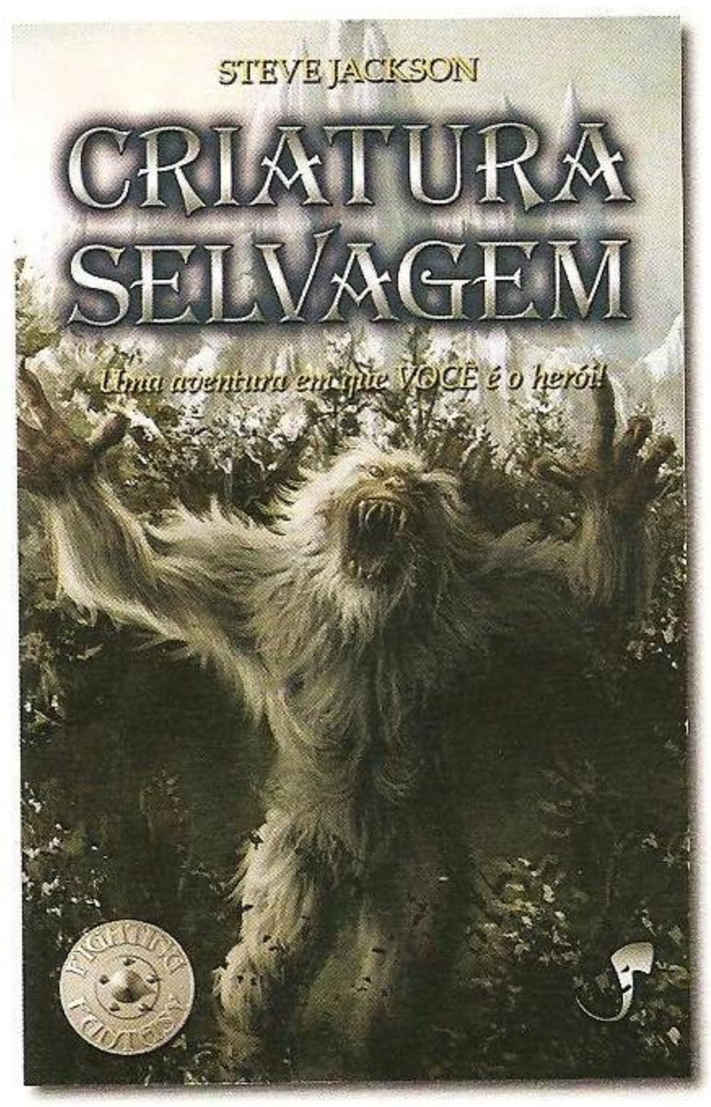
Não é à toa que *Criatura Selvagem* tem 460 parágrafos (contra os 400 dos outros). A história intrincada não poderia ser contada em menos do que isso. Mas, para saber mais sobre a história deste livro-jogo, vá para **1**.

1

Como já deve ter imaginado, a criatura do título não é um monstro terrível que precisa ser destruído — é você! Acordando nas profundezas de uma fedorenta masmorra, você começa a explorar o local, buscando uma saída. Mas caminhar mostra-se difícil, como se você nunca tivesse usado as pernas — ou como se nunca tivesse usado estas pernas para mover seu desajeitado corpanzil. Para saber mais sobre sua aparência, vá para **3**. Para saber mais sobre a masmorra, vá para **4**.

2

Criatura Selvagem não se passa apenas nas profundezas de uma masmorra; a história irá levá-lo por florestas, pântanos, aldeias e cidades, terminando em um local mágico e surpreendente. E cada um desses locais é habitado por criaturas bem especiais — como aventureiros! Ou você pensou que não fosse aparecer ninguém para acabar com você? Para descobrir mais sobre esses lugares e seus habitantes, só vencendo os desafios impostos pela jornada. Se quiser saber mais sobre a vida entre criaturas como você, vá para **5**. Se já aprendeu o suficiente, vá para **6**.



3

Você não lembra do seu passado. Não sabe quem é. Na verdade, você não sabe nada além de que é um monstro. Uma criatura enorme e de aparência selvagem. Você possui garras e escamas. Seu corpanzil é movido por músculos de aço e uma fome implacável — você precisa parar várias vezes para alimentar-se. Todos que o encontram sentem-se intimidados — ou são tão intimidantes quanto você mesmo. Entretanto, a vida entre outros monstros pode não ser ruim. Se quiser saber mais sobre a vida entre criaturas como você, vá para **5**. Se quiser saber mais sobre a masmorra, vá para **4**.

4

A masmorra é como todas as outras: um complexo de cavernas, por vezes esculpido, nas profundezas da terra. Em alguns momentos, seus corredores não passam de labirintos rochosos que parecem não levar a lugar nenhum. Mas a surpresa não é um lugar fechado que, de certa maneira, oferece proteção. O que pode assustá-lo de verdade é a liberdade das planícies fora da masmorra. Para saber mais sobre o local da aventura, vá para **2**. Para saber mais sobre sua aparência, vá para **3**.

Criatura Selvagem

Jogo: **Livro-Jogo**
Formato: **320 páginas, brochura, PB**
Editora: **Jambô**
Preço: **R$ 26,90**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**

Cansado de apanhar de monstros? Pois então seja um deles!

5

A vida como um monstro pode ser triste e solitária. Por isso, até mesmo os monstros acabam procurando companhia. E outros, como necromantes e feiticeiros, recrutam monstros como você para seus exércitos. Participar de uma legião deste tipo pode dar sentido à vida de uma criatura selvagem e sem rumo como você. Tornar-se um general e dividir os lucros de saques parece bem agradável. Mas será que você quer apenas ganhar dinheiro? Ou prefere descobrir a verdade sobre quem você realmente é? Para saber mais sobre sua aparência, vá para **3**. Se já tiver aprendido o suficiente, vá para **6**.

6

Criatura Selvagem tem um significado especial não apenas por ser um dos mais complexos e bem-escritos de todos os livros-jogos, ou por ser o último título de Steve Jackson. Este livro-jogo envolve o terceiro membro do Trio Demoníaco, o maléfico necromante Zharradan Marr (Zagor e Balthus Dire são os outros dois). Se você achava que Zagor e Dire eram maus, espere até descobrir do que Zharradan Marr é capaz...

GUSTAVO BRAUNER

Dessa vez, nada de torcer pelo grupo de aventureiros!

SABE... TODO MUNDO ACHA QUE SOU APENAS UMA FERA INSANA COM UM MACHADO, E QUE SÓ SIRVO PRA GUARDAR ESTE LABIRINTO...
MAS NÃO SOU DE FERRO... TENHO SENTIMENTOS, DESEJOS E SONHOS COMO QUALQUER OUTRA CRIATURA PENSANTE.
E POR QUE VOCÊ NÃO DEMOSTRA ISSO PRAS PESSOAS? PARA QUE VEJAM QUE TENS UM CORAÇÃO?
Func! Func!
POR...
SÓ UM INSTANTE!
Sir Holland
SAIAM DAQUI, PRAGA DE AVENTUREIROS!! OU ESTRANGULO VOCÊS COM AS SUAS TRIPAS!!!
Zuuum!
GRUNF!
...PORQUE EU TENHO UMA REPUTAÇÃO PROFISSIONAL PRA ZELAR.
ZAMBI
Fim

Depois da folha em BRANCO

Era uma vez. Há muito tempo, em uma galáxia muito distante. Era uma noite escura e tempestuosa. Em um buraco no chão vivia um hobbit. Todos inícios clássicos, consagrados. E todos já usados até a exaustão. Sempre que você vai mestrar uma campanha nova ou escrever uma história, precisa começar por algum lugar. Será que o melhor é repetir esses clássicos ou clichês? Como passar rapidamente por isso para chegar logo à parte divertida? E como evitar que os jogadores ou leitores desistam da aventura/história logo nos primeiros minutos?

MESTRE: VOCÊS TODOS SÃO JOVENS AVENTUREIROS EM BUSCA DE FAMA E FORTUNA. POR ACASO, ESTÃO TODOS EM UMA TAVERNA, QUANDO UM VELHINHO...

JOGADOR 1: AH, NÃO! O COMEÇO DA TAVERNA, DE NOVO?

JOGADOR 2: EI, A FAMÍLIA DO MEU PERSONAGEM FOI MORTA POR ORCS. ELE PODE ESTAR PROCURANDO VINGANÇA!

JOGADOR 3: QUE COINCIDÊNCIA! A FAMÍLIA DO MEU PERSONAGEM TAMBÉM FOI MORTA POR ORCS.

MESTRE: CERTO, ENTÃO VOCÊS SE ENCONTRAM NA TAVERNA, E DECIDEM SE VINGAR DOS ORCS-ASSASSINOS-DE-FAMÍLIAS-DE-AVENTUREIROS. UM VELHINHO DIZ QUE A MELHOR FORMA DE FAZER ISSO É EXPLORAR AS RUÍNAS INFESTADAS DE ZUMBIS.

JOGADOR 1: QUE TAL UM OUTRO COMEÇO, SÓ DESTA VEZ?

MESTRE: HÃ... CERTO... UMA VELHINHA PEDE QUE VOCÊS EXPLOREM AS RUÍNAS CHEIAS DE ZUMBIS. NÃO? E SE FOR O CAPITÃO DA GUARDA, VOCÊS ACEITAM?

Ano um

O início é um ponto crucial de qualquer obra. Como sempre, não adianta somente fechar os olhos e optar pela primeira idéia que surgir na sua cabeça. Vamos planejar isso.

O primeiro passo é decidir *quando* começar. Você deve escolher um momento na narrativa como ponto de partida, e desenvolver a partir daí. O mais óbvio é escolher, bem, o começo (parece bobo quando falamos assim, não?). Marcelo Cassaro adora uma máxima que diz "comece pelo começo, vá até o final, e então pare".

Mas temos que analisar o *que é* o começo. Será que é o momento quando os personagens principais se encontram? O instante em que acontece o catalisador da trama? O nascimento do protagonista? Poderíamos continuar recuando infinitamente, à procura do "começo real" de tudo, chegando ao início do universo. Você até pode escolher essa abordagem, mas não se surpreenda se os jogadores ou leitores começarem a roncar.

Diferencie o que é *o começo da história* e o que é o *passado*. Para isso, você primeiro deve decidir qual é a história que deseja contar. É a vida inteira de um personagem? Ótimo, então talvez seja bom começar por seu nascimento, ou em algum ponto em sua infância. Contudo, esse tipo de história é bem raro. Muito mais comum é ter uma história sobre o surgimento e resolução de um conflito ou série de conflitos. Nesse caso, não há por que detalhar a genealogia, infância ou nascimento dos protagonistas logo no início (talvez mais tarde, em *flashbacks*, se for necessário). A "nova" trilogia de *Star Wars* optou por um começo durante a infância de Anakin Skywalker. Isso pode ser considerado um erro, já que a real "origem" de Darth Vader não é a corrida de pods em Tattooine ou a construção de C3-P0, mas sua queda para o Lado Negro. Independente do sucesso dos filmes, é uma abordagem esquisita, que dificilmente funcionaria fora de um universo já amado por milhões de fãs. Se você não for George Lucas, talvez seja melhor "pular" toda essa parte, e se concentrar no âmago da história.

Uma técnica clássica é começar pelo cotidiano dos protagonistas, que está prestes a ser interrompido pelos grandes eventos que se aproximam. Stephen King costuma fazer isso em seus livros: os personagens vivem existências pacatas com suas famílias, até que o sobrenatural interfere. Muitas sagas de fantasia tam-

bém mostram o futuro herói como um jovem fazendeiro sonhando em conhecer o mundo, antes que o lorde maligno ataque. Essa abordagem tem algumas vantagens. Em primeiro lugar, você apresenta os protagonistas num estado próximo ao que vão ter durante a maior parte da história (ou seja, ignora seu nascimento, primeira dentição, etc.). Também estabelece um *status quo* confortável e estático, e pode criar tensão ao destruí-lo, quando surge o conflito. Além disso, você pode usar esse momento para mostrar a personalidade dos protagonistas ao público.

Mas também há desvantagens. Ao começar dessa maneira, você assume o risco de que o leitor/jogador pense "Por que estou perdendo meu tempo com um garoto fazendeiro que vive numa aldeia chata?". Você precisa contar com a paciência do público (que deve saber que a história inteira *não vai* tratar de plantações de nabos). E, mais uma vez, se você não for um autor consagrado, pode ser que o público não tenha a paciência necessária. Pode ser que o editor que está lendo seu manuscrito esteja muito ocupado, e descarte sua obra antes de chegar à "parte boa". Pode ser que, enquanto você fala de rebanhos de ovelhas e aldeões entediados, os jogadores decidam jogar um pouquinho de *Modern Warfare 2*.

Na minha opinião, o melhor é começar em um ponto interessante, logo antes da introdução do conflito. Você pode iniciar pela "vida normal", mas não se prenda ao cotidiano: comece com um assalto, um funeral, uma declaração de amor. A saga de fantasia *A Song of Ice and Fire* começa com um garoto testemunhando a execução de um condenado, e então ele e seus irmãos descobrindo uma ninhada de lobos abandonada após a morte da mãe loba. *O rei do inverno* começa com o nascimento de um futuro monarca, durante uma tempestade. São momentos que mostram uma espécie de normalidade que pode ser quebrada, mas *não são* o "dia-a-dia".

Você também precisa identificar o conflito na sua história — e isso pode ser mais complicado do que parece. *Saco de ossos*, de Stephen King, começa com a descrição da morte da esposa do protagonista. O autor optou por *não* começar quando a mulher estava viva, pois sua morte *não* é o conflito verdadeiro. Este aparece quando o sobrenatural surge na vida do viúvo. Não faria sentido começar antes, e perder tempo com momentos sem importância para a história.

Big Bang

Para evitar toda essa enrolação, você pode optar por começar *no meio*. Isso se chama *"in media res"* (literalmente, "no meio da coisa", ou algo parecido). Usando *in media res*, você pode começar a campanha rolando iniciativa ou começar o romance quando o protagonista está se segurando na beira de um penhasco. Você então desenvolve a cena (sugerindo através de diálogo ou narração o que aconteceu antes) e só depois volta para contar o começo. O meu *O inimigo do mundo* começa dessa maneira: o conflito é a chegada de um estranho assassino a Arton, e a contratação de um grupo de aventureiros para persegui-lo. Mas embarcamos já durante a perseguição, para só depois ver o início acontecendo. Você ainda pode usar duas linhas de tempo — uma no presente e outra no passado, narrando os acontecimentos até a primeira cena. Isso elimina um pouco de tensão (pois sabemos quem vive ou morre até um certo ponto da trama), mas tem vantagens óbvias.

A primeira delas é mostrar algo divertido logo de início. Não perdemos tempo nem mesmo estabelecendo o conflito, partimos direto para a parte "apetitosa" da trama. A segunda é atiçar o interesse do público. Por que o guerreiro está lutando contra dois clérigos que dizem estar tentando salvá-lo? Por que a garotinha está ameaçando o sujeito grandalhão com uma faca? Por que o mago abandonou sua noiva no altar? Todas essas perguntas farão o leitor/jogador continuar lendo/jogando, para encontrar respostas. Essa técnica também evita algumas formas "baratas" de criar tensão (você *sabe* que o protagonista não vai morrer no início).

No entanto, esse artifício pode confundir o público. Os jogadores podem ficar atrapalhados se não souberem por que ou contra quem estão rolando iniciativa — então, você terá de parar para explicar, o que é muito pior que começar pelo começo. Os leitores podem achar que "perderam" algo importante, ou descartar a história como "sem pé nem cabeça". Além disso, a cena que você vai apresentar no início *precisa* gerar interesse real e suscitar dúvidas. Não adianta nada começar com um encontro aleatório.

No princípio era o Verbo...

Bem, a esta altura os leitores mais sagazes já notaram algo (certo, rapazes e moças?): eu falei o tempo todo em "enrolação", "não entediar o leitor", "passar rapidamente pelo início"... Existe algo errado quando uma parte tão importante de uma obra é tão inconveniente, não é?

Na maior parte das histórias, o que interessa é o meio. Os seriados e gibis americanos são famosos por tentar ao máximo criar um "eterno meio", com todos os elementos já estabelecidos, mas sem a resolução dos conflitos. Quando o começo é algo a ser evitado ou descartado rapidamente, isso é um sinal de que as motivações da história vêm de fora dos personagens, são artificiais (pelo menos um pouco). Bruce Wayne teria uma vida feliz e pacata se um bandido não tivesse matado seus pais. Bilbo teria ficado no Condado a vida inteira, se treze anões malucos não tivessem aparecido na sua porta. Nesse tipo de narrativa, o começo é uma "desculpa" para a parte que realmente interessa. Isso não precisa ser algo ruim, mas vamos nos esforçar mais um pouco.

O melhor é que o começo seja uma *parte integral* da narrativa. Não é preciso usar artifícios para manter o interesse quando o início faz parte da história. Conseguimos isso inserindo um conflito que parte *de dentro* do protagonista. Na HQ *O Cavaleiro das Trevas*, o que motiva Bruce Wayne a voltar a ser Batman é o próprio Bruce Wayne. Na série de livros *O imperador*, é a própria ambição e personalidade de Julio César que o motivam a entrar para a política de Roma. O começo dessas obras não é algo separado, mas parte indispensável da narrativa (talvez uma das melhores partes).

Lembre-se de que o começo dita o tom da obra inteira (seja ela uma campanha, um romance, um conto ou uma HQ). Lembre-se também de que, no começo, nada ainda prende o leitor/jogador à obra. Assim, se você começar com a descrição de um personagem, o público tende a pensar que sua obra é focada em descrições, mesmo que você passe 400 páginas e 20 sessões de jogo criando cenas dramáticas e batalhas intensas. Não há razão alguma para o público se importar que "Hurgurr era um guerreiro alto e musculoso", se nunca ouviu falar de Hurgurr.

Pior ainda é começar com a descrição psicológica de um personagem. Dizer que o tal Hurgurr era "bravo, incansável, leal e capaz de arriscar a vida por seus amigos" não significa nada no começo. *Mostre* o danado fazendo essas coisas mais tarde, e o público vai entender.

Use o começo a seu favor. Se você quer uma obra leve e bem-humorada, comece com momentos de descontração. Se quer algo trágico, comece com um tom sóbrio. Uma das campanhas que estou jogando começou com os personagens a bordo de um avião. O mestre inseriu cenas de camaradagem, diversão e até mesmo um pouco de inocência, antes de narrar o fatídico desastre aéreo que jogou os personagens ao conflito. Desta forma, criou-se um tom aventuresco, movimentado e jovial para a campanha toda. Caso ele tivesse optado por um começo realista ao extremo, com desconfiança entre os PJs e estranhos se ignorando durante o vôo, o tom seria completamente diferente. A queda do avião tornou-se uma espécie de cena *swashbuckler* moderna, com personagens ajudando inocentes e salvando vidas, e não uma tragédia horrível. Em *Lost*, o oposto acontece: o momento logo após o acidente é uma situação de pânico e confusão, com muitas mortes e pessoas desesperadas. Enquanto a campanha é (até agora) uma grande história de ação, *Lost* é uma série de mistérios e tensão, mesmo em seus momentos mais voltados à aventura.

O começo pode ser seu pior inimigo, ou seu grande aliado. Se você quer contar apenas as partes da história que estão no meio e no final, e precisa se livrar do começo, talvez seja hora de repensar. Que tal um começo que o *deixe entusiasmado?* Não parece mais lógico?

LEONEL CALDELA

O primeiro desafio, parte 2

Desafiando os PERSONAGENS

Na DragonSlayer 24 começamos uma série de matérias com dicas, técnicas e sugestões para criar suas próprias campanhas e mundos de RPG. Até aqui, mostramos que uma boa campanha não é um roteiro escrito pelo mestre, mas uma história construída junto com os jogadores.

Na edição anterior, mostramos que uma aventura tem três momentos: *ganchos de aventuras*, *desafio* e *clímax*. Já falamos bastante sobre ganchos e sobre a primeira parte do desafio: aquele para *os jogadores*. Hoje falaremos sobre o desafio para *os personagens*.

Desafiando os personagens

Uma aventura de RPG permite que os jogadores assumam o papel de heróis capazes das mais incríveis façanhas. Uma das maneiras de mantê-los interessados é permitir que usem os poderes e habilidades de seus personagens. Por isso, você, como mestre, precisa pensar em desafios que envolvam as estatísticas de jogo e as regras relacionadas a cada PC.

Uma das maneiras mais óbvias de desafiar os personagens é através de combates. Oferecendo uma boa quantidade de combates por sessão de jogo, você garante que todos ficarão satisfeitos por poderem usar suas mais diversas habilidades. Existem pelo menos três tipos de combates. Vamos chamá-los de brigas, duelos e batalhas.

Uma *briga* é um combate mais fácil, bem abaixo do nível de poder dos personagens. Em uma briga, os PCs normalmente enfrentam capangas e adversários menores, mas ainda assim podem exibir suas habilidades. Um bom exemplo é uma briga contra um grupo de goblins ou kobolds: os personagens poderão usar suas habilidades, mas não necessariamente correrão riscos. Um *duelo*, por sua vez, é mais difícil que uma briga, mas não é nenhum desafio impossível. Entretanto, os personagens não devem sair ilesos de um duelo: eles provavelmente vencerão o combate, mas sairão feridos. No geral, um combate deste tipo apenas testa as habilidades dos PCs, mas uma série deles pode provar-se fatal. Já uma *batalha* se parece com o clímax de uma aventura ou campanha: é um combate contra um oponente tão ou mais poderoso que os próprios personagens. Em uma batalha, é esperado que um ou mais personagens morram, e que todos terminem com seus poderes e habilidades quase que completamente exauridos. As batalhas são as "lutas finais", onde os personagens enfrentam o chefão ou o vilão da aventura ou campanha.

Quando construir suas aventuras, tente oferecer os três tipos de combate definidos acima, distribuindo-os ao longo da aventura; talvez tudo comece com uma briga na taverna para esquentar o jogo para logo depois, fora da cidade, os personagens enfrentarem os tenentes do chefão para, finalmente, enfrentarem o próprio vilão final da aventura.

Outro bom desafio para os personagens envolve situações que exijam o uso de poderes ou habilidades únicos, como testes de perícias, uso de talentos, magias e itens mágicos ou artefatos. É aqui que você encaixa coisas como a habilidade dos clérigos de expulsar mortos-vivos, dos ladinos de desabilitar armadilhas e outros mecanismos, ou locais ou empecilhos que só podem ser alcançados ou sobrepujados com o uso de certas magias. Garanta que os personagens tenham acesso a todas as habilidades necessárias.

O uso de magia, especialmente, deve ser avaliado com um pouco de consideração. Existem centenas de magias em todos os RPGs, e seus personagens provavelmente conhecerão pilhas delas. Crie situações em que eles precisem usar cada uma pelo menos uma vez — não na mesma sessão, mas ao longo de uma ou duas aventuras. Certifique-se de conhecer e anotar as habilidades mágicas dos PCs, e invente desafios que exijam o uso delas. Imagine uma situação em que os personagens estão perseguindo um grupo de minotauros que capturou um aliado. Seguindo os rastros, os PCs chegam ao acampamento dos ini-

migos; mas, chegando lá, todos estão mortos, e o aliado, desaparecido. O que fazer? Usar a magia *falar com os mortos* parece apropriado...

Mas jamais crie um desafio que só pode ser vencido pelo uso de uma única habilidade; elabore pelo menos mais uma ou duas outras maneiras de sobrepujá-lo. *Falar com os mortos* pode ser o caminho mais fácil, mas testes da perícia Sobrevivência revelam rastros estranhos, de algum tipo de grupo de guerra do que parecem ser insetos gigantes. Conhecimento de bardo ou Conhecimento (história) mostram que a região é o palco de lendas sobre uma antiga civilização insetóide. Lembre-se: Força, Inteligência e Carisma e o bônus base de ataque são importantes, mas não são as únicas estatísticas da ficha de personagem — talentos, perícias e magias também estão lá.

Dados e roleplay: desafio para jogadores e personagens

Embora você e seus jogadores possam resolver a maioria das situações de jogo apenas rolando os dados, o uso de certas perícias e talentos pode ficar muito sem graça com uma simples rolagem. Quando isso acontecer, valorize seus jogadores: dê bônus ou penalidades de acordo com a interpretação de cada um.

Um dos jogadores sempre interpreta o modo de falar e os trejeitos de seu personagem? Conceda-lhe um bônus em situações que envolvam interação e interpretação. Uma conversa com o prefeito pode ser resolvida com um simples teste de Diplomacia ou Intimidação? Sim, mas qual a graça disso? Dê um bônus de +2 ou mais quando um jogador esforçar-se para interpretar seu personagem. Outro jogador não faz mais do que rolar os dados? Uma penalidade de –2 parece apropriado. RPG é um jogo de interpretação, ora bolas!

Entretanto, lembre-se de que os jogadores não são atores; se um deles não sente-se à vontade ou fica desconfortável interpretando, valorize o que ele faz, não o que deixa de fazer. Use o bom senso! Às vezes, um "bônus de +0" (nenhum bônus ou penalidade) é recompensa suficiente para aquele jogador mais tímido.

Além de bônus ou penalidades durante a sessão, recompense os personagens dos jogadores que se esforçarem para interpretar seus personagens concedendo XP extra no final da sessão — qualquer coisa entre 5% e 10% é o suficiente. Nos níveis mais altos, você pode conceder mais XP baseado na interpretação como se fosse uma nota: 0 XP para uma interpretação pífia, 1.000 XP (ou mais) para uma interpretação soberba. Uma boa maneira de surpreender os jogadores é distribuir esse XP extra sem avisá-los de que ele existe; quando uns jogadores receberem mais XP que outros, você vai ver como todos se esforçam muito mais para interpretar seus personagens na próxima sessão!

Abuso do roleplay: como evitá-lo

Jogador: "Eu pego meu arco, saco uma flecha, estico a corda e fecho um dos olhos, mirando com cuidado e precisão. Sei que o disparo exige concentração, e estou nervoso, suor frio escorrendo pela minha testa."

Mestre: "Ok. Role o dado."

Jogador: "Tá, mas eu tô mirando com bastante cuidado, olha o meu roleplay — não mereço ganhar um bônus?"

Quando você passa a valorizar a interpretação — na forma de bônus e penalidades ou XP extra no final da sessão — pode ser que diálogos do tipo acima tornem-se freqüentes. De vez em quando até pode ser plausível conceder um bônus quando a situação for favorável e a interpretação fizer alguma diferença real. No exemplo acima, o *roleplay* não afeta em nada o desfecho do disparo; é apenas mais um entre tantos durante um mesmo combate.

É por isso que existe uma mecânica de regra chamada *bônus de circunstância:* quando *as circunstâncias* são favoráveis, valem um bônus; quando desfavoráveis, uma penalidade. No geral, a maioria das circunstâncias não concede bônus ou penalidades, apenas as mais leves e tranqüilas, ou as mais pesadas e estressantes. Quando um diálogo como o do exemplo acontecer na sua mesa de jogo, certifique-se de que são as circunstâncias que concedem bônus ou penalidades, ou que a interpretação realmente influencia o desenrolar da ação.

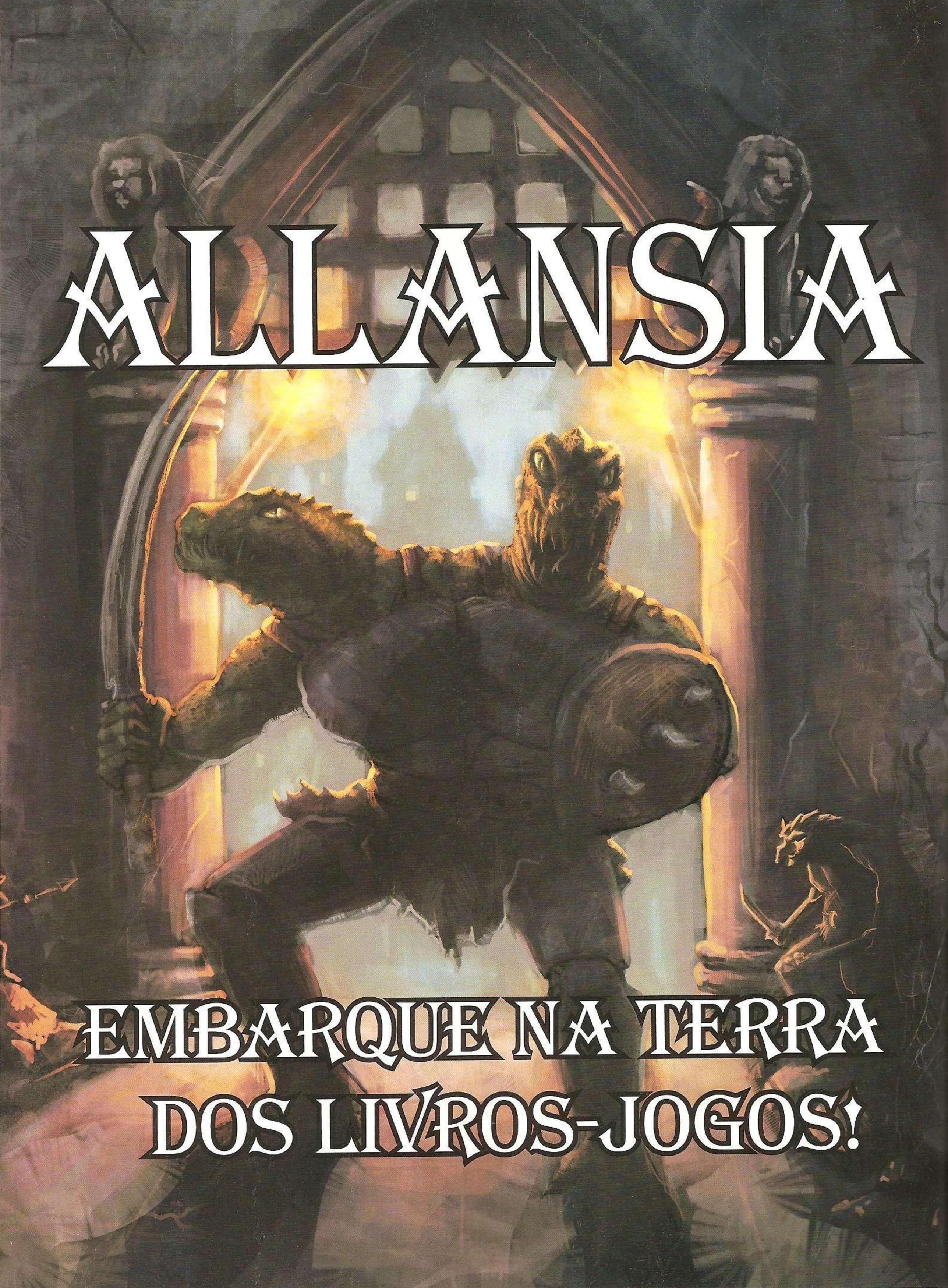
No geral, o *roleplay* afeta apenas situações que envolvam interação e diálogo. No fundo, quando você concede um bônus por boa interpretação, está concedendo um bônus de circunstância. Se as circunstâncias forem realmente positivas e a interpretação, divertida, não tenha medo de conceder os dois bônus: um pelas circunstâncias, outro pela interpretação. Mas lembre-se de usar a mesma medida para atribuir penalidades: se no seu julgamento uma situação for desfavorável, como disparar um arco de cabeça para baixo, balançando pendurado por apenas uma das pernas, aplique uma penalidade.

Desafios conquistados, vá para... DragonSlayer 30!

Agora que você já sabe como preparar ganchos de aventuras para desafiar os jogadores e seus personagens, é hora de pensar no desfecho da aventura: o clímax!

GUSTAVO BRAUNER

Se tudo o mais falhar, você sempre pode usar um anão brigão!


ALLANSIA
EMBARQUE NA TERRA
DOS LIVROS-JOGOS!

***O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, *A Cidadela do Caos*, *A Masmorra da Morte* e *Criatura Selvagem*. Quatro livros-jogos, quatro aventuras, quatro grandes vilões. Embora envolvam locais, situações, perigos e inimigos diferentes, todas estas aventuras têm uma coisa em comum: elas se passam em um mesmo mundo de aventuras — *Titã*, o mundo de *Fighting Fantasy*.**

Titã é parecido com a Terra em muitas coisas: dias de 24 horas, quatro estações, as mesmas leis da física... Mas são as diferenças que o tornam tão interessante: Titã é um mundo de fantasia, onde a magia, sorte e feitiçaria fazem parte do dia-a-dia, e criaturas mágicas e fantásticas vagam pelo mundo ou espreitam nas sombras, à espera de nobres, mercadores, camponeses e aventureiros incautos.

Nesta matéria você vai conhecer mais sobre o mundo de Titã e, mais especificamente, sobre Allansia, o mais importante dos três continentes deste mundo. Além disso, você também vai encontrar aqui regras para criar e jogar com aventureiros típicos de Titã, usando a mesma mecânica dos próprios livros-jogos. Esta é uma matéria em duas partes: nesta edição, você vai conhecer mais sobre o norte de Allansia e as regras para personagens guerreiros (e alguns monstros típicos). A DragonSlayer 30 trará a descrição do sul do continente e regras para personagens que usam magia.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Esta primeira parte traz todo o necessário para criar personagens guerreiros: humanos espadachins, elfos arqueiros e anões e seus enormes machados. Na próxima edição você vai encontrar regras específicas para personagens conjuradores.

Para criar seu personagem, role os dados para determinar seus valores de Habilidade, Energia e Sorte. *Fighting Fantasy* usa apenas dados comuns, de seis faces (d6), como *3D&T Alpha*. Anote esses valores a lápis, pois eles mudarão ao longo de suas aventuras.

HABILIDADE, ENERGIA E SORTE

Para determinar seus valores *iniciais* de Habilidade, Energia e Sorte:

- Role um dado e some 6 ao resultado. Este é seu valor *inicial* de Habilidade.
- Role os dois dados e some 12 ao resultado. Este é seu valor *inicial* de Energia.
- Role um dado e some 6 ao resultado. Este é seu valor *inicial* de Sorte.

Habilidade mede a sua perícia em combate — quanto mais alta, melhor. Energia representa o seu vigor físico, a sua saúde; quanto mais alta a sua Energia, mais tempo você sobreviverá. Sorte reflete o quão sortudo você é. Sorte — e magia — são forças reais no mundo de fantasia que você está prestes a explorar.

Os valores de Habilidade, Energia e Sorte mudam constantemente durante uma aventura; assim, tenha uma borracha por perto. Você deve manter um registro atualizado desses valores; entretanto, nunca apague seus valores *iniciais*. Embora você possa receber pontos adicionais de Habilidade, Energia e Sorte, esses valores nunca podem ultrapassar os valores iniciais, exceto em ocasiões muito raras, quando assim instruído em uma página.

RAÇAS

Dentre as raças de Titã, três destacam-se entre as raças do Bem: anões, elfos e hobbits (os humanos são uma das raças da Neutralidade).

Anões: criados pela deusa Kerillim, os anões são mais baixos que os humanos e elfos, mas também mais fortes e vigorosos. Eles habitam as montanhas e subterrâneos de Allansia, abrindo minas e erigindo cidadelas e outras fortificações. Hoje, muitos anões são aventureiros, e alguns até vivem nas cidades humanas. Em geral tornam-se mineiros, comerciantes e artesãos, mas todos são guerreiros. Os anões são criaturas simples, embora busquem seus prazeres de maneira sofisticada — eles amam os tesouros da terra acima de todas as outras coisas: ouro, prata, platina, diamantes, rubis e assim por diante. Os anões têm um ódio especial pelos orcs, a quem atacam à primeira vista. Alguns anões não se dão muito bem com elfos, que consideram estranhos e intelectuais demais. Mas já se ouviu falar de mais de uma parceria de sucesso entre um anão e um elfo.

Anões somam 2 pontos à sua Energia *inicial*. Entretanto, devido à sua rabugice, anões deduzem 1 ponto de sua Sorte *inicial*. Sempre que um anão usa um machado de fabricação aná, soma 1 ponto à sua *força de ataque*. Anões enxergam bem na penumbra e na pouca luz, mas não na escuridão total. Quando no subterrâneo, um anão pode fazer testes de Habilidade para evitar se perder, encontrar comida e bebida, perceber perigos como desmoronamentos e fendas e encontrar o caminho para a superfície.

Elfos: os elfos foram criados por Erillia (também chamada Mãe dos Elfos). Todas as florestas são salpicadas de santuários a essa deusa, considerada o ideal de beleza élfica. Por essa razão, os elfos nunca fazem estátuas de Erilis — nenhuma escultura pode captar seu esplendor. Os elfos vivem nas florestas de Allansia, onde constroem casas na copa das árvores, vivendo em harmonia com o ambiente natural. Eles vivem mais do que qualquer outra raça mortal de Titã, atingindo os 250 anos — por isso, o tempo significa muito pouco para um elfo. Sem a necessidade de se apressar, eles fazem tudo vagarosamente, aproveitando cada momento (o que as outras raças consideram muito estranho, sempre correndo para aproveitar um pouco de tudo). Os elfos são guerreiros excepcionais, especialmente no uso do arco. Eles passam a maior parte do tempo cuidando das árvores e das florestas, protegendo-as de orcs e outras criaturas malignas, e também cantando, dançando, conversando e aproveitando cada um de seus dias.

Elfos somam 1 ponto à sua Habilidade *inicial*. Entretanto, não são tão fortes quanto outras raças — por isso, deduzem 2 pontos de sua Energia *inicial*. Sempre que um elfo usa um arco élfico, soma 1 ponto à sua *força de ataque*. Quando em selvas e florestas, um personagem elfo pode testar sua Habilidade para evitar se perder, encontrar comida e bebida, seguir rastros, encontrar abrigo e coisas do gênero. Aventureiros élficos são raros (por isso o mestre não deve permitir mais do que um ou dois por grupo).

Hobbits: os hobbits são pequenos, furtivos e gostam de comer e beber bem, apreciando ainda a erva-de-fumo e o tabaco. Alguns poucos hobbits tornam-se aventureiros; outros, gatunos e ladrões, mas nenhum escapa do olhar atento dos fofoqueiros desta raça. Os hobbits habitam as planícies, mas é muito difícil encontrar seus bucólicos povoados.

Hobbits somam 1 ponto à sua Sorte *inicial*. Entretanto, seu tamanho torna difícil viverem no mundo de anões, elfos e humanos, e eles não têm tradição de guerreiros, magos ou aventureiros. Por isso, hobbits deduzem 1 ponto de sua Habilidade *inicial*. Hobbits somam 2 pontos a seus testes de Habilidade quando tentam ser furtivos.

Humanos: os humanos foram criados por Lorde Logaan, o Trapaceiro (um deus da Neutralidade). São a raça mais numerosa de Titã, e os verdadeiros senhores de Allansia. Os humanos são capazes dos atos de maior altruísmo, mas também do maior egoísmo — sem contar que podem alternar de um extremo a outro sem qualquer aviso. Os humanos não possuem qualquer bônus ou penalidade especial. Se você quiser, permita que façam testes de Habilidade quando em cidades para encontrar informações, ouvir rumores e recolher boatos.

BATALHAS

Quando tiver de lutar com uma ou mais criaturas, resolva a batalha como descrito abaixo.

1. O mestre rola dois dados para a criatura, e soma a HABILIDADE dela. Este total é a *força de ataque* da criatura.

2. Role dois dados e some a sua HABILIDADE. Este total é a sua *força de ataque*.

3. Quem tem a *força de ataque* maior? Se for você, então feriu a criatura. Se for a criatura, então ela o feriu (se der empate, ambos erraram — comece a próxima rodada de combate a partir do passo 1).

4. Quem tiver sido ferido deve diminuir 2 pontos de sua ENERGIA. Você pode usar a SORTE para aumentar o dano causado ou diminuir o dano sofrido (veja abaixo).

5. O mestre faz as mudanças necessárias na ENERGIA da criatura e você na sua própria (e na sua SORTE, caso a tenha usado) e começa a próxima rodada de combate (repetindo os passos 1 a 5).

6. O combate continua até que o valor de ENERGIA de um de vocês tenha sido reduzido a zero (morte), alguém se renda ou fuja (veja abaixo).

ENFRENTANDO MAIS DE UM OPONENTE

Se estiver lutando contra mais de um oponente, escolha qual deles você vai atacar no começo de cada rodada de combate. O mestre rola as *forças de ataque* para cada oponente, e você rola a sua *força de ataque*. Contra o oponente atacado, resolva a rodada de combate da maneira normal (ou seja, se você vencer, seu oponente perde 2 pontos de ENERGIA; se seu oponente vencer, você perde 2 ponto de ENERGIA). Então, compare sua *força de ataque* com a dos outros oponentes. Qualquer um com uma *força de ataque* maior que a sua acerta-o. Você não pode acertar ninguém além do oponente escolhido no começo da rodada, mesmo que sua *força de ataque* seja maior.

FUGINDO DE UMA BATALHA

Algumas vezes você poderá *fugir* da batalha. Você só pode *fugir* se o mestre lhe permitir (às vezes um monstro bloqueia o seu caminho). Se decidir fugir, a criatura que estiver enfrentando acerta um golpe automaticamente (e você perde 2 pontos de ENERGIA) enquanto você foge — esse é o preço da covardia. Você pode usar a SORTE nesse ferimento normalmente (veja abaixo).

OUTROS TESTES

As regras dos livros-jogos são simples. Para executar qualquer ação que envolva alguma dificuldade, role dois dados e compare o resultado com sua HABILIDADE. Se for igual ou menor que sua HABILIDADE, você foi bem-sucedido. Se for maior, você falhou. Quando está disputando com outro personagem (disputando braço-de-ferro, por exemplo), você rola os dados e soma o total à sua HABILIDADE. O mestre (ou o outro jogador) faz o mesmo. Quem obtiver o resultado maior vence.

Se o mestre quiser tornar as coisas mais elaboradas, pode determinar que ações complexas exigem sucesso em mais de um teste. Por exemplo, arrombar uma porta comum pode exigir um único teste de HABILIDADE, mas arrombar a porta de pedra de um templo antigo pode exigir dois ou mais sucessos. O mesmo serve para disputas; vencer no braço-de-ferro pode exigir três vitórias consecutivas (e não apenas uma). Pondere sobre cada situação, mas não exagere — a maioria dos testes deve ser simples.

Você sempre pode *testar a sorte* (veja a seguir) quando falhar em uma ação. Se for *sortudo*, pode refazer o teste, rolando os dados novamente.

SORTE

Para *testar a sorte*, role dois dados; se o resultado for igual ou menor que a sua SORTE atual, você foi *sortudo*. Se o resultado for maior que a sua SORTE atual, então você foi *azarado*. As conseqüências de ser *sortudo* ou *azarado* dependem do mestre.

Cada vez que *testar a sorte*, você deve diminuir um ponto do seu valor atual de SORTE. Assim, quanto mais você depender da sorte, mais irá se arriscar.

USANDO A SORTE EM BATALHAS

Em batalhas, você sempre tem a opção de usar a sorte para acertar um golpe mais sério em uma criatura, ou para reduzir os efeitos de um ferimento que a criatura tenha lhe causado.

Se você tiver acabado de ferir a criatura: você pode *testar a sorte* para aumentar o ferimento. Se for *sortudo*, você causa 2 pontos de dano extras (ou seja, em vez de causar 2 pontos de dano, você causa 4). Se for *azarado*, você causa 1 ponto de dano a menos (assim, em vez de causar 2 pontos de dano, você causa 1).

Se a criatura tiver acabado de ferir você: você pode *testar a sorte* para diminuir o ferimento. Se for *sortudo*, você sofre 1 ponto de dano a menos (ou seja, em vez de sofrer 2 pontos de dano, você sofre 1). Se for *azarado*, você sofre 1 ponto de dano extra (assim, em vez de sofrer 2 ponto de dano, você sofre 3).

Não esqueça de diminuir 1 ponto do seu valor de SORTE cada vez que *testar a sorte*.

RECUPERANDO HABILIDADE, ENERGIA E SORTE

HABILIDADE

Às vezes, o mestre pedirá para você alterar seu valor de HABILIDADE. Uma arma mágica pode aumentar sua HABILIDADE, mas lembre-se que apenas uma arma pode ser usada por vez! Sua HABILIDADE nunca pode ultrapassar o valor *inicial*, a menos que instruído especificamente pelo mestre. Beber uma Poção da HABILIDADE (veja na edição a seguir) sempre vai recuperar sua HABILIDADE ao nível *inicial*.

ENERGIA E PROVISÕES

O seu valor de ENERGIA vai mudar muito durante suas aventuras. Quando se aproximar do objetivo de uma missão, seu nível de ENERGIA pode estar perigosamente baixo, e as batalhas serão especialmente arriscadas — assim, tenha cuidado!

Você começa o jogo com provisões suficientes para dez refeições (veja abaixo). Separe um espaço para *Provisões Restantes* para anotar os detalhes das provisões. Você só pode descansar e comer quando permitido pelo mestre, e só pode comer uma refeição por vez (a menos que o mestre diga o contrário). Quando comer, some 4 pontos ao seu valor de ENERGIA e deduza 1 ponto de suas *Provisões*. Lembre-se que você tem um longo caminho a percorrer — assim, use suas provisões com sabedoria!

Não se esqueça que o seu valor de ENERGIA nunca pode ultrapassar o valor *inicial*, a menos que especificamente instruído pelo mestre.

SORTE

Você vai receber bônus ao seu valor de SORTE quando for especialmente sortudo. Lembre-se que, da mesma forma que HABILIDADE e ENERGIA, o seu valor de SORTE nunca pode ultrapassar o seu valor *inicial*, a menos que especificamente instruído.

TITÃ, UM MUNDO DE AVENTURAS FANTÁSTICAS

Titã é o palco da maioria dos livros-jogos da série *Fighting Fantasy*. Mais especificamente, o continente de Allansia serve como pano de fundo para nada menos que 23 dos 59 livros-jogos. O continente pode ser dividido em norte e sul; a metade norte você vai conhecer nesta edição. A parte sul, na DragonSlayer 30.

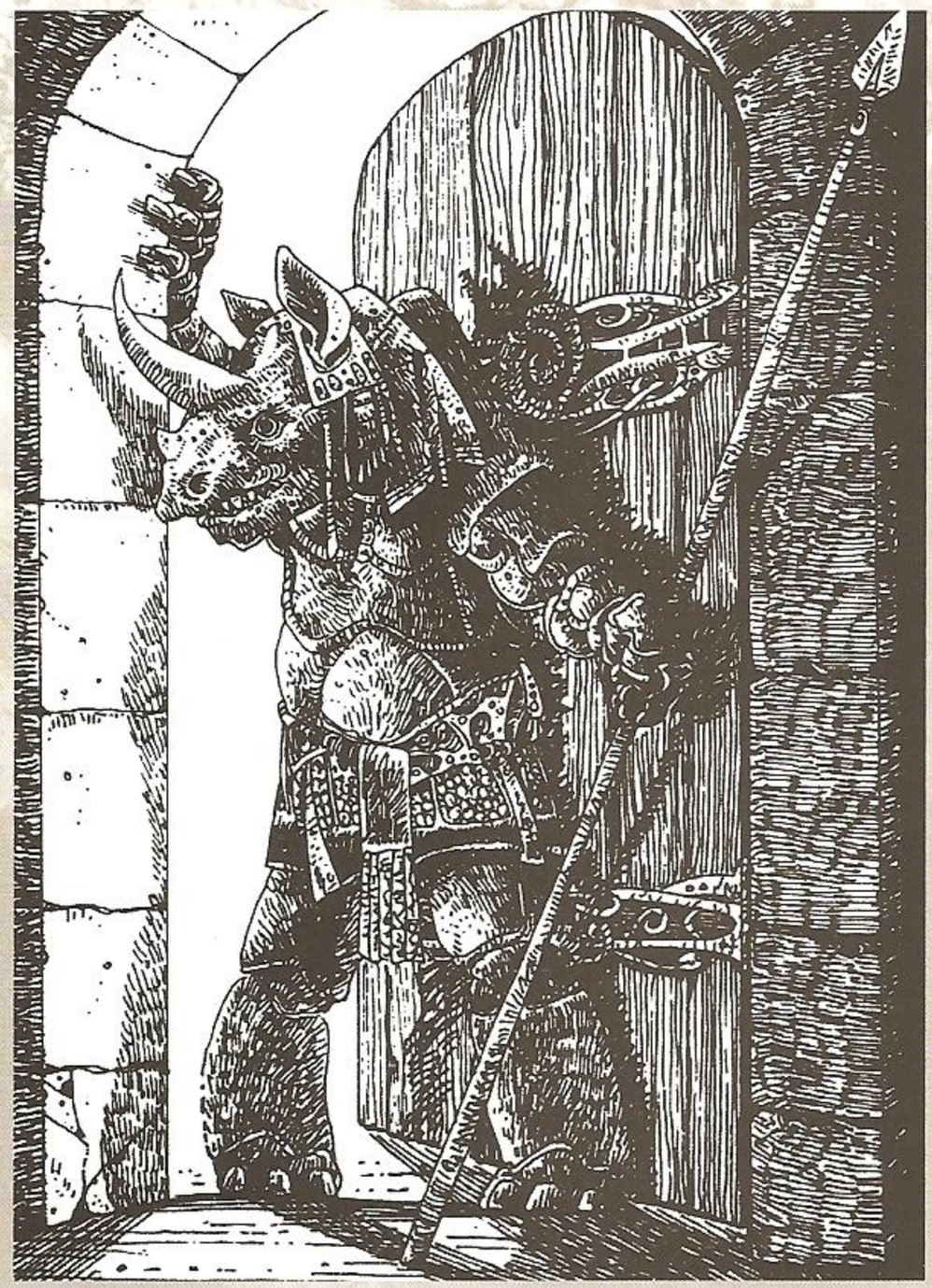
ALLANSIA, TERRA DO PERIGO

Antigamente, Allansia era o nome de apenas uma pequena parte do continente, a área ao extremo oeste, entre as Montanhas Dedo de Gelo (ao norte) e o Deserto dos Crânios (ao sul). *Allansia* significa "as planícies fervilhantes" em um antigo idioma élfico, porque já naquela época a região servia de lar para um sem-número de raças, todas lutando pelo domínio. Mas, nos últimos séculos, *Allansia* passou a designar também o continente como um todo. Entretanto, quando a maioria das pessoas fala de Allansia, ainda se refere à porção oeste do centro do continente, região hoje dominada pelo vil Porto Areia Negra.

Apesar das cidades e caravanas, esta área ainda é selvagem — há terrenos pantanosos, entrecortados por montanhas e florestas ainda virgens e cerradas. O clima varia consideravelmente, de verões quentes, pegajosos e suarentos a invernos frios, traiçoeiros e enregelantes (alternados por dias ensolarados ou de chuva torrencial).

Ao norte ficam as Montanhas Dedo de Gelo, lugar desolado, habitado por criaturas selvagens como lobos e yetis. Os únicos humanos que se aventuram no norte distante estão em busca de couro e peles. Rumores falam de uma bruxa da neve, escondida em um complexo subterrâneo conhecido como as Cavernas de Cristal. Segundo boatos, ela reúne orcs, goblins, ogros e trolls para protegê-la enquanto busca aclimatar-se ao frio e dominar os segredos da magia do gelo para trazer uma nova Era Glacial a Titã.

Ao sul fica o Deserto dos Crânios, morada dos vis Povos Serpente. A próxima edição da DragonSlayer trará detalhes da região e seus habitantes. Por hora, vale dizer que os caarth (a mais numerosa subraça de homens-serpente) são criaturas extremamente cruéis, com corpos humanos e cabeças de serpente, que dominam os desertos como os humanos dominam o resto do continente, venerando deuses malignos que exigem sacrifícios de criaturas inteligentes (ou seja, mantenha-se longe deles!).



AS TERRAS CIVILIZADAS

A fronteira entre as Montanhas Dedo de Gelo e a região oeste de Allansia é o Rio Kok, que liga a cidade de Zengis, vinte dias rio acima, para o leste, com a florescente cidade de Fang, capital da província de Chiang Mai, entre Zengis e o Oceano Oeste. Em Zengis, capital da província de Kaypong, as mulheres têm mais importância nas funções religiosas e sociais, enquanto os homens se tornam soldados ou comerciantes (o povo da região acredita que as mulheres são mais espirituais e os homens, mais físicos). Assim, as mulheres precisam vagar pelas regiões inóspitas do norte como um teste de força de vontade (a bruxa da neve seria uma dessas mulheres, perdida enquanto vagava pelo norte gelado).

Já Fang é um lugar próspero, cada vez maior, cujo crescimento se deve à diabólica genialidade de seu governante, o Barão Sukumvit. O Barão criou um enorme labirinto repleto de monstros e armadilhas, chamado *Masmorra da Morte*, e ofereceu o enorme prêmio de 10.000 moedas de ouro para quem conseguir atravessá-lo com vida. Todo ano, a população lucra com o dinheiro dos muitos turistas que vêm presenciar a Prova dos Campeões (o nome oficial do desafio), na esperança de ver um aventureiro sagrar-se campeão — ou rir e debochar daqueles que tentaram e nunca retornam do complexo. Durante o resto do ano, a população vive de cobrar dos comerciantes taxas extorsivas pelo uso do rio.

Ao sul do Rio Kok estendem-se as Planícies Pagãs, salpicadas por pequenos povoados de camponeses simples. No extremo noroeste das Pagãs fica a Montanha de Fogo. Seu nome original, "Montanha do Topo de Fogo", deve-se às exóticas plantas de coloração vermelha, que faziam as pessoas pensar que a montanha era na verdade um vulcão. Rumores dizem que existe um complexo subterrâneo no interior da montanha, dominado por um maligno feiticeiro. Até onde se sabe, todos os aventureiros que arriscaram-se a entrar nas profundezas da montanha jamais retornaram.

Mais para o sul fica Ponte de Pedra, uma cidade de anões, famosa tanto por suas minas quanto por seu impetuoso líder, o Rei Gillibran. Gillibran possui um martelo mágico hoje lendário que, quando arremessado, retorna às mãos do usuário. Os anões de Ponte de Pedra são amistosos com aventureiros, preferindo liberar sua raiva contra os trolls da colina, com quem têm guerreado há décadas. Estes trolls habitam o oeste das Colinas Pedra-da-Lua, ao leste. Se o martelo mágico do Rei Gillibran for roubado, os anões sofrerão um duro golpe, ficando desmoralizados e perdendo muito da vontade de continuar a guerra — tornando-se presa fácil para seus antigos inimigos. Isso seria ideal para as forças do Mal, já que os anões de Ponte de Pedra são os únicos seres entre os orcs e trolls das Colinas Pedra-da-Lua e o resto de Allansia civilizada.

Ao sul de Ponte de Pedra, atravessando o Rio Vermelho (que tem esse nome por arrastar terra vermelha de sua nascente no alto das Colinas Pedra-da-Lua), fica a Floresta Madeira Negra, um emaranhado selvagem e perigoso de árvores e arbustos espinhosos que se estende em direção ao sul. Orcs, goblins, trolls e salteadores humanos fazem de lá o seu lar — e, dizem, até mesmo um dragão tem seu covil em algum lugar da metade norte da floresta. Dizem as lendas que existe uma cidade de elfos negros abaixo da floresta, e os avistamentos de grupos de caça dessa raça sustentam essas e outras lendas. Depois de escurecer, a floresta torna-se ainda mais perigosa, pois elfos negros espreitam em cada arbusto, queimando casas e fazendas isoladas nas proximidades, seqüestrando humanos para provavelmente fazê-los de

escravos. Mas a Floresta Madeira Negra não é o lar apenas de criaturas malignas — elfos bons também vivem em seu interior e, no extremo sul, logo fora dos limites da floresta, fica a torre de Yaztromo, um dos maiores magos bondosos de Allansia. A torre foi construída pelos anões de Ponte de Pedra, felizes por ajudar alguém tão disposto a proteger a floresta do Mal e do Caos (veja mais sobre Yaztromo logo abaixo).

Para o sul da Floresta Madeira Negra, as Planícies Pagãs abrem-se para os ventos menos hospitaleiros das Planícies Barlavento. A enorme região é quase desabitada, e um viajante dificilmente encontrará um rosto amigo até chegar a Floresta de Yore e às muralhas de Salamonis no extremo sul do oeste de Allansia, quase na divisa com o Deserto dos Crânios.

Salamonis é uma das mais antigas cidades de todo o continente. Situada às margens do Rio Água Branca, que corre através do Vale do Salgueiro, seu nome deriva da antiga linhagem dos Salamon, que sempre a governaram. Embora nos tempos antigos não passasse de uma pequena cidadela murada, pelos padrões atuais Salamonis é uma cidade antiga e bem-estruturada. O rei atual, Salamon LXII, é conhecido por sua rica biblioteca, que dizem conter muitos documentos importantes, relacionados principalmente ao passado do continente. Infelizmente, o Rei Salamon também é conhecido por sua falta de pulso e combatividade, permitindo que orcs, goblins e criaturas ainda piores infestassem as Montanhas Craggen e o Passo do Dente de Troll. A oeste de Salamonis fica a Floresta de Yore, onde Vermithrax Seguidor da Lua erigiu a maior escola de magia de todo continente: a Escola do Grande Mago de Yore. Fundada há mais de cento e cinqüenta anos, a escola ainda é administrada por Vermithrax (o Grande Mago de Yore do nome da escola), que segue como seu diretor e professor. Ele treinou muitos feiticeiros famosos, embora seja pouco provável que vá treinar outros mais — sua longa vida prolongada por magia está lentamente chegando ao fim.

Entre as Montanhas Craggen, ao sul, e as Colinas Pedra-da-Lua, ao norte, fica o Passo do Dente de Troll, que leva às Terras Planas. O Passo do Dente de Troll dá para o resto de Allansia, abrindo-se para as Planícies Barlavento. É um lugar perigoso, repleto de ruínas de torres de vigia e fortalezas — resquícios das tentativas de governantes locais de fortalecer a região contra intrusos. Em determinado ponto há uma muralha com quase cinqüenta quilômetros de extensão, com torres de guarda a cada doze quilômetros, antes de cair totalmente em ruínas. Essas ruínas são assombradas por fantasmas dos milhares de guerreiros que, em outros tempos, deram suas vidas para defender este estreito pedaço de terra.

PORTO AREIA NEGRA

Porto Areia Negra fica às margens do Oceano Oeste, na desembocadura do Rio Bagre. É o coração da Allansia, a verdadeira *terra da aventura*. Entretanto, Porto Areia Negra não é uma boa cidade, muito menos próspera ou feliz — é, na verdade, um fosso de vermes, covil para todo tipo de criatura, monstro e indivíduo egoísta, maligno e perigoso. Mesmo seus habitantes chamam-no de "a Cidade dos Ladrões", pois ele atrai todo tipo de piratas, bandidos, assassinos e larápios. O perigo espreita em cada rua, onde os fortes abusam dos fracos e os fracos abusam uns dos outros. Para piorar a situação, Porto Areia Negra é governado pelo misterioso Lorde Azzur, o maior vilão de todos.

Porto Areia Negra foi erguido sobre as ruínas de Carsepolis, a antiga capital do então reino de Allansia, o maior dentre todos os reinos de antigamente. A cidade era conhecida por sua prosperidade, e também servia de sede para a escola de magia do feiticeiro Yannisara. Mas Carsepolis foi feita em ruínas durante a Guerra dos Magos, seus escombros abandonados pelos habitantes, que partiram para Salamonis. Assombrada pelos fantasmas daqueles mortos durante a guerra, as ruínas logo se viram abandonadas até mesmo pelos corvos e abutres.

Mais de um século depois, as ruínas do porto de Carsepolis passaram a servir de esconderijo para piratas e malfeitores de todos os tipos. Com o passar do tempo, uma comunidade acabou se formando no local, que voltou a ter vida e atividade. Após conturbados governos de caóticos capitães piratas, a cidade, já nomeada Areia Negra, passou a ser governada pelo Barão Illios Valentis, um comerciante forçado a tornar-se capitão pirata. Durante seu governo, a cidade prosperou, mas continuou terrível e irremediavelmente corrupta.

Mais de quarenta anos depois, o Barão Valentis foi deposto por Lorde Azzur, cujo galeão, *A Face do Caos*, junto com outros navios piratas, bloqueou o porto enquanto forças terrestres atacavam as muralhas, depois de agentes infiltrados envenenarem os oficiais da guarda. Após quatro calorosas horas de batalha, Azzur depôs Valentis, enforcando-o no alto de sua torre mais alta, que foi então derrubada. Lorde Azzur construiu um palácio novo para si, reinando desde então sobre Porto Areia Negra e seus arredores. Atraídos pela maldade que passou a comandar a região, malfeitores de todo o continente — e além — migraram para Porto Areia Negra. Muitos — incluindo até mesmo ogros e trolls — tornaram-se parte da guarda da cidade.

Azzur governa a cidade com mão de ferro, cobrando impostos abusivos de todos os habitantes. Novos impostos são criados semanalmente, tornando impossível a vida de qualquer cidadão honesto. A corrupção reina na cidade, sendo a única maneira de mantê-la funcionando. Entretanto, como fica às margens do Rio Bagre — que é a porta para o interior do continente — muitas embarcações vêem-se obrigadas a passar por Porto Areia Negra, pagando as taxas e impostos necessários. O contrabando é uma atividade comum.

Apesar de tudo, Areia Negra é um lugar procurado por aventureiros, que buscam oportunidades de fama e fortuna nas tavernas e entre os mercadores da região. Dizem que algumas (poucas) adegas possuem entradas para os esgotos da cidade (na verdade, as antigas ruas de Carsepolis, hoje soterradas pela sujeira da cidade acima, em teoria preservando os tesouros da antiga metrópole). Curiosamente, o mago do Bem Nicodemus faz de Porto Areia Negra seu lar, morando sob a Ponte Cantante — um aliado importante caso um grupo de aventureiros consiga provar suas boas intenções.

AS TERRAS PLANAS

Quando um allansiano deseja expressar o tamanho de alguma coisa maior do que se pode imaginar, simplesmente diz: "Tão grande quanto as Terras Planas". As Terras Planas são uma região de planícies suavemente onduladas que estendem-se por muitas semanas de viagem, cobrindo uma área muito maior que a da velha Allansia, desembocando no Mar das Pérolas, do outro lado do continente. Em comparação com as Planícies Pagãs, as Terras Planas são parcamente povoadas, mas há humanos e outros seres que vivem na região.

Os principais habitantes das Terras Planas são humanos de tribos de cavaleiros nômades que percorrem as terras desoladas, assentando suas vilas por apenas uns poucos dias até seguirem viagem. Eles são um povo de baixa estatura e pele pálida, de olhar incisivo e cabelos negros como carvão. Cavalos correm soltos e selvagens pelas Terras Planas, caçados pelos homens das tribos locais. Na verdade, os guerreiros das tribos das Terras Planas caçam qualquer coisa que se atreva a cruzar a região, cavalgando suas poderosas montarias armados de arcos e laços. Se pudessem ser unidos, seriam uma ameaça a todo o continente — mas, devido à sua grande lealdade primeiro para com a tribo, os guerreiros nômades permanecem como tribos isoladas e com desavenças entre si.

As Terras Planas são continuamente cruzadas por caravanas indo e vindo de Zengis rumo à cidade de Sardath, daí para as geleiras de Frostholm e então para as cidades de Fangthane e Vynheim. Sardath foi construída sobre enormes torreões de madeira muito cima de um lago que,

por sua vez, fica espremido entre dois íngremes picos. A cidade é habitada por humanos e anões, que a construíram há poucos séculos a fim de abrigar-se enquanto exploravam as muitas riquezas da hostil região. Ao norte de Sardath, à beira das Montanhas Sangue Gelado (chamadas pelos anões de Kalakûr, ou "Montanhas dos Deuses"), ficam minas de ouro que penetram fundo na terra. Caçadores buscam na região ursos, raposas-da-neve e outras criaturas mais raras, cujas peles alcançam valores altíssimos. A Floresta da Noite, ao sul de Zengis, é muito procurada por lenhadores, embora seja habitada por aranhas gigantes e elfos, que não gostam de qualquer um que ameace as árvores da região.

Já Fangthane talvez seja a mais impressionante de todas as cidades de Titã. Não por sua arquitetura, não por seu poderio marcial e econômico, nem por ser reconhecida e reverenciada por todos os teimosos anões. Mas por se tratar de uma montanha inteiramente coberta de ouro! Descoberta pelo famoso herói anão Hangahar Procura Ouro, Fangthane é uma cidade inteiramente escavada no interior da montanha (para o ódio dos orcs locais, que pensam que a montanha coberta de ouro é na verdade um deus e os anões, hereges sem escrúpulos). O interior de Fangthane abriga residências, áreas comerciais, minas de ferro e ouro, fundições, manufaturas de armas e jóias, a impressionante Catedral de Kerillim e o não menos impressionante palácio do Rei Namûrkill. Fangthane tem uma única entrada, portões duplos da altura de dez anões, de onde corre uma estrada que liga o interior da montanha com o mundo lá fora. Dos dois lados da estrada fica uma vila de anões de mais ou menos seis mil habitantes, que podem ser facilmente acomodados dentro da montanha caso a necessidade surja. Em Fangthane são fabricados algumas das melhores armas, armaduras, escudos e ferramentas de Allansia, além da forte cerveja anã. Apaixonados por histórias regadas a uma caneca ou cálice cheios, os anões destilam bebidas especiais como a infame esmaga-crânios e a especialíssima crânio bêbado. Essas bebidas até podem ser encontradas em outras regiões de Allansia, mas a preços exorbitantes. Sabe-se que os anões também apreciam um bom cachimbo de fumo para ajudar a conversa a fluir. Eles normalmente negociam o fumo e o tabaco com os humanos, que por sua vez adquirem-no nas terras do sul, onde é plantado. As marcas famosas dos anões incluem Folha de Gurny, Cabeça de Machado Pura e Fumaça de Dragão. Mas algumas coisas os anões sempre manterão em segredo, e é por isso que nenhum humano jamais entrou em Fangthane, uma verdadeira maravilha do mundo de Titã.

FROSTHOLM

A região mais a leste do norte do continente chama-se Frostholm. É uma terra de montanhas e fiordes habitada por humanos fortes e resistentes que vivem ao lado dos anões em seus povoados de pedra e toras de madeira. Vynheim é o único grande povoado de Frostholm, embora cada baía do Mar de Bjorngrim (nome de um antigo herói matador de gigantes) esteja salpicada de fazendas e pequenas vilas. A cidade em si localiza-se sobre um platô com vista para Vynfjord, de onde saem barcos para mar aberto, muito além dos Dentes do Gigante, alcançando até mesmo outros continentes. O povo de Frostholm é formado por marinheiros fortes e guerreiros valentes, que em tempos antigos enfrentaram os gigantes do gelo que moravam em Kalakûr (cujas batalhas são celebradas ainda hoje com canções, sempre que surge uma oportunidade). Os, anões, por sua vez, respeitam os humanos locais, e existem muitas ligações entre as duas raças.

AMEAÇAS & ALIADOS

Por toda Allansia, é preciso tomar cuidado. Pessoas que viajam muito, como aventureiros, precisam de cuidado redobrado — não são poucos os perigos que espreitam em cada sombra. Entretanto, assim como existem orcs, goblins, ogros e trolls (além do eventual dragão ou ameaças ainda maiores), Allansia também conta com heróis e todo tipo de defensores da causa do Bem. A maioria dos indivíduos das raças do Bem — principalmente anões e elfos — está sempre disposta a ajudar qualquer um que se mostre comprometido com melhorar a situação dos povos de Allansia. Da mesma forma, todos os indivíduos das raças do Mal — como orcs, goblins, ogros e trolls — estarão sempre dispostos a matar qualquer um, bom ou mal, seja para aliviá-lo de suas posses, alimentar-se de seu cadáver ou pela mais pura e simples diversão.

OS PUPILOS BRILHANTES

Como sempre acontece em todas as instituições de ensino, eventualmente acabam surgindo alunos brilhantes, capazes de surpreender até mesmo o mais cético dos professores. Foi o que aconteceu com Vermithrax Seguidor da Lua e outros professores da Escola do Grande Mago de Yore quando Arakor Nicodemus, Gereth Yaztromo e Pen Ty Kora começaram a demonstrar grande talento e uma vontade ainda maior de aprender mais e mais. Diferente da maioria dos jovens, que só quer aprender magia suficiente para impressionar donzelas e raparigas, os três mostraram grande entusiasmo e atenção, humildade e respeito com todas as lições — e principalmente reverência aos poderes infinitamente superiores do Grande Mago. Mas sempre chega uma hora em que o mestre não tem mais nada a ensinar aos pupilos, que devem tomar seu próprio rumo e colocar em prática toda a teoria aprendida. Assim, Nicodemus, Yaztromo e Pen Ty Kora partiram da Escola, viajando por Allansia.

Nicodemus partiu para as Terras Planas, onde viveu muitas aventuras. Daí viajou pelo resto do continente, atravessando o último século no combate às forças do Mal. De todos os pupilos brilhantes, foi quem mais viajou e viveu aventuras. Muitas foram suas missões até finalmente aposentar-se e ir viver embaixo da Ponte Cantante em Porto Areia Negra. O motivo para escolher tal poço de vermes como local de sua aposentadoria permanece um mistério.

Yaztromo vive hoje em sua impressionante torre de granito branco ao sul da Floresta Madeira Negra. Ele é o defensor da floresta, mantendo um olho vigilante contra todas as ameaças — especialmente sobre os elfos negros, que o consideram um velho tolo e ingênuo. Mas o que não conhecem é a enorme rede de informações de Yaztromo, que conta com notícias trazidas por pássaros de todos os tipos. Além disso, Yaztromo possui seu próprio corvo de estimação, chamado de Vermithrax, em homenagem ao seu antigo mestre. Yaztromo também vende pequenos itens mágicos para tentar ganhar algum dinheiro, pois ele possui um único vício: tortas e bolos açucarados, que encomenda de todos os lugares quando tem dinheiro, o que não é tão freqüente quanto ele gostaria!

Pen Ty Kora, por sua vez, um homem baixo, moreno e que fala com um sotaque diferente (pois vem da distante Arantis, no sul do continente), voltou para sua terra, onde tornou-se um iniciado do templo da deusa da terra de Kaynlesh-Ma. Lá, aprendeu a peculiar magia de cura do sul, que abraçou com grande fervor (a magia de cura já era sua especialidade na Escola do Grande Mago de Yore). Com o tempo, voltou para as terras ao norte, prosseguindo devagar, mas de modo seguro, e ficando conhecido como *o Curandeiro* por onde quer que passasse. Um dia, seu antigo colega e amigo Nicodemus apareceu, debilitado por um feitiço de morte. Fazendo o seu melhor, Pen Ty Kora conseguiu curar o amigo moribundo, mas não sem uma pesada taxa: ele foi acometido de uma terrível doença mutiladora, que desfigurou seu corpo e rosto, tornando cada um de seus movimentos em verdadeira agonia. Ele fugiu da vista de todos, indo residir nas bordas das Montanhas Dedo de Gelo, onde vive como um ermitão. Continua um defensor ferrenho da causa do Bem, ajudando principalmente doentes e feridos, mas recusa-se a ver qualquer um que não precise de ajuda. Tanto Nicodemus quanto Yaztromo

o visitaram, mas em ambas as vezes ele recusou-se a recebê-los. Se você estiver nas terras do norte e precisar de ajuda, qualquer um pode indicar o caminho para a caverna do Curandeiro — mas não espere ajuda caso você esteja saudável ou não precise de cura.

OS TRÊS DEMONÍACOS

Anos atrás, um feiticeiro ancião recebeu três pupilos, a quem ensinou numa escola voltada exclusivamente para a magia. Mas, diferente do Grande Mago de Yore, Volgera Tempestade Negra era um servo do Mal e do Caos, e seus três pupilos — Zagor, Balthus Dire e Zharradan Marr — foram treinados para serem bruxos e necromantes. A escola de Tempestade Negra ficava em algum lugar nas Terras Planas, próximo a um dos muitos círculos de pedras que amontoam-se pelas planícies. Lá, ele ensinou a seus aprendizes todo tipo de arte arcana, desde espetar agulhas em bonecos e azedar o leite até levantar os mortos e conversar com demônios.

Mas os três jovens eram estudantes vorazes, e aprenderam sua horrenda arte rapidamente, surpreendendo até mesmo o depravado feiticeiro que os ensinava. Durante a noite, eles fugiam da escola, percorrendo as planícies para fazer maldades em busca de diversão: colocar armadilhas mágicas que explodiam quando alguém se aproximava, queimar tendas, pessoas e animais. Quando completaram dezessete anos, os três decidiram que estavam cansados das aulas e, juntos, mataram seu antigo professor, viajando então para o Passo do Dente de Troll e daí para a velha Allansia. À sombra da Floresta Madeira Negra os três se despediram, desejando um ao outro a sorte dos Senhores Negros para alcançar seus terríveis objetivos.

Balthus Dire foi para o sul, cautelosamente evitando a Floresta de Yore. Uma vez nas Montanhas Craggen, chegou à cidadela construída por seu avô, e agora comandada por seu pai (ambos praticantes de magia negra). Abraçando o pai que deu-lhe as boas-vindas de braços abertos, Balthus cravou um adaga em suas costelas — herdando assim a Cidadela do Caos de sua família. Nos últimos anos ele tem reunido todo tipo de servos do Mal e do Caos, como orcs e goblins, além de criaturas criadas por ele mesmo. Para ele, a conquista de Allansia é apenas o começo de sua longa jornada para mostrar a Zagor e Zharradan quem é o mais poderoso. O primeiro passo é invadir o Vale do Salgueiro, tomar a antiga cidade de Salamonis e escravizar todos em seu caminho. A menos que algum aventureiro ou grupo de aventureiros consiga impedi-lo!

Zagor, enquanto isso, foi para o norte por um tempo. Viajando com Zharradan Marr pela orla da Floresta Madeira Negra, os dois separaram-se. Zagor foi para o leste, entrando nas Colinas Pedra-da-Lua. Viajou por muitos dias, até encontrar a Montanha de Fogo, pico que várias vezes havia visto em seus sonhos enviados por demônios. Naquela época, as lendárias cavernas sob a montanha estavam ocupadas por anões, mas isso mudou quando Zagor invadiu o local com tropas de orcs e criaturas mortas-vivas. Hoje, Zagor é o senhor da Montanha de Fogo, contabilizando os tesouros que roubou dos anões e planejando seu próximo movimento. Assim como Balthus Dire, Zagor sabe que seus antigos colegas são seus principais adversários.

Já Zharradan Marr também foi para o leste, adentrando as Colinas Pedra-da-Lua, onde descobriu lendas e histórias sobre antigos poderes élficos. Cobiçando-os para si, Zharradan busca com todas as forças encontrá-los, para um dia mostrar a Allansia e seus antigos colegas quem é o maior de todos os vilões do continente. Sua especialidade é o *marrangha* — a reforma da vida. Ele experimenta continuamente os efeitos de poções e magias nos mais diversos tipos de criatura. Algumas são simplesmente transformadas de um tipo em outro. Outras são *criadas* a partir de órgãos preservados. Seus experimentos nem sempre são bem-sucedidos, mas quando isso acontece, o espécime é enviado para observação em um lugar seguro, antes que seu futuro seja finalmente decidido.

BESTIÁRIO DE ALLANSIA

Abaixo seguem criaturas comuns no continente de Allansia, facilmente encontradas onde quer que um aventureiro possa ir. Lembre-se de que nem todos os inimigos encontrados são iguais; por isso, em um grupo formado por criaturas de um mesmo tipo (como um grupo de guerra orc), aumente ou diminua a Habilidade de cada indivíduo em 1 ou 2 pontos, e a Energia em 2 ou 4 pontos.

BANDIDO TÍPICO

Um bandoleiro, pirata ou brigão de bar. As estatísticas são para humanos; aplique modificadores raciais para bandidos de outras raças.

Habilidade 9, Energia 10.

CENTOPÉIA GIGANTE

Com 4m de comprimento, estas criaturas podem ser encontradas em muitos lugares úmidos e desolados. Elas alimentam-se de carniça, carne morta, vegetação apodrecida e também da carne dos vivos.

Habilidade 9, Energia 20.

CROCODILO

Encontrados em rios, lagos e em todos os lugares pantanosos das terras ao sul, os crocodilos também são usados no norte, deixados em fossos para impedir ladrões, assassinos e outros infiltradores de entrar em casas, mansões e fortalezas.

Habilidade 7, Energia 7.

ENXAME DE MORCEGOS

Morcegos normais, que evitam criaturas maiores e sempre voam e atacam em bando. Quando a Energia de um bando de morcegos chegar a zero, eles voam para longe.

Habilidade 4, Energia 4.

ESQUELETO

Servos preferidos de muitos necromantes, os esqueletos são tão fáceis de serem criados quanto zumbis, mas não caem aos pedaços como eles. Esqueletos não são inteligentes, mas obedecem ordens simples à risca.

Habilidade 9, Energia 7.

GOBLIN

Goblins são humanóides grosseiros e nojentos, feios e de pele amarronzada, com mais ou menos 1,5 m de altura. São criaturas malignas, que se deliciam em escravizar, roubar e matar. Eles preferem viver no subterrâneo, longe da luz do sol.

Habilidade 4, Energia 5.

GRIFO

Cabeça e asas de águia, corpo de leão: uma das maiores e mais belas criaturas de Allansia. Normalmente selvagens, podem ser domados e usados como montarias, embora isso seja muito raro. São encontrados em montanhas, planícies e florestas. Um grifo faz dois ataques por rodada de combate (veja as regras para enfrentar mais de um oponente).

Habilidade 11, Energia 15.

GUARDA TÍPICO

Soldados rasos, guarda-costas ou leões-de-chácara. As estatísticas são para humanos; aplique modificadores raciais para guardas de outras raças.

Habilidade 8, Energia 12.

HOMEM-PEIXE

Habitantes dos esgotos de Porto Areia Negra, os homens-peixe possuem corpos humanóides, cobertos de escamas amarelo-esverdeadas, e cabeças de peixe. Sua arma preferida é o tridente.

Habilidade 7, Energia 6.

HOMEM-RATO

Habitantes dos esgotos e subterrâneos, os homens-rato formam colônias, pois são seres sociáveis. Possuem olfato aguçado, capaz de perseguir uma presa na escuridão total, mesmo no fedor dos esgotos.

Habilidade 5. Energia 6.

HOMEM-RINOCERONTE

Remanescentes dos experimentos de um feiticeiro louco, os homens-rinocerontes são humanóides grandes e volumosos, um elo entre humanos e rinocerontes. Possuem patas no lugar de pés, e enormes cabeças de rinoceronte — até mesmo com chifres.

Habilidade 9, Energia 12.

ORC

Os orcs infestam todos os lugares, apesar de preferirem os subterrâneos. São brutos e robustos, com pele marrom-esverdeada, e adoram o sofrimento alheio.

Habilidade 7, Energia 7.

PLEBEU TÍPICO

Um fazendeiro, mercador ou qualquer outro habitante mais ou menos pacífico. As estatísticas são para humanos; aplique os modificadores raciais para plebeus típicos de outras raças.

Habilidade 5, Energia 6.

RATO GIGANTE

Ameaças a qualquer um que se aventure por tumbas e masmorras. São muito maiores que um rato comum (com 1m), e têm garras e presas afiadas, capazes de perfurar armaduras. Caçam em grupos.

Habilidade 5, Energia 4.

SERPENTE GIGANTE

Encontradas no coração de grandes pântanos, podem crescer até 30m de comprimento. Os valores abaixo são de um exemplar médio, com 10m. Para cada 5m, acrescente 1 ponto de Habilidade e 3 de Energia. Se uma serpente gigante acertar a mesma criatura duas vezes seguidas, terá engolido a vítima, que morrerá em segundos devido aos seus poderosos ácidos digestivos.

Habilidade 7, Energia 11.

TIRANOSSAURO ESQUELETO

O rei de todos os dinossauros, em versão morto-vivo. Serve de guarda para necromantes loucos o suficiente para empregá-lo. É normalmente deixado sozinho devido à sua grande selvageria.

Habilidade 10, Energia 25.

TROLL

Humanóides grandes e feios, parentes das raças do Mal (como orcs e goblins). Podem ser encontrados em todos os lugares, e alguns são civilizados, trabalhando como guardas (como em Porto Areia Negra).

Habilidade 10, Energia 14.

MESTRANDO EM TITÃ

Em Titã, o Bem, o Mal, a Ordem e o Caos são forças reais, palpáveis. Titã é muito mais "preto e branco" que a maioria dos mundos de fantasia: elfos e anões são raças do Bem, orcs e goblins são raças do Mal (e os humanos são uma das raças da Neutralidade, assim como a maioria das plantas e animais). Isso é o suficiente para saber de que lado cada criatura encontrada está, embora não seja uma regra imutável. Deixe isso claro para os jogadores, e eventualmente surpreenda-os com um anão malvado, escravizando orcs para conquistar uma cidade de elfos, ou um hobbit que assassina humanos e anões de maneira sutil, culpando-os por alguma injustiça de seu passado.

Titã comporta praticamente todas as aventuras típicas de fantasia, como dragões que seqüestram princesas, necromantes que erguem exércitos de mortos-vivos na necrópole e feiticeiros malignos que buscam dominar o mundo. Mas prender-se a esses clichês pode empobrecer uma campanha em Titã; afinal, existem tantas cidades e locais a serem explorados que resumir suas aventuras ao matar-pilhar-e-destruir típico pode ser um desperdício. Use o material descrito acima (e o que será apresentado na próxima edição), fazendo os aventureiros viajarem, desbravarem e explorarem, enfrentando desafios por todos os cantos do mundo: Montanhas Dedo de Gelo hoje, Deserto dos Crânios na semana que vem. E, é claro, aproveite as aventuras dos livros-jogos já publicados, colocando o grupo de heróis no centro dos problemas — faça com que *eles* tenham que entrar na Cidadela do Caos e assassinar Balthus Dire, espalhe lendas sobre os tesouros da Montanha de Fogo para que eles a explorem, permita que a Prova dos Campeões deste ano seja disputada em grupo (e surpreenda-os com *outros* grupos de aventureiros concorrendo!).

Se estiver sentindo-se especialmente arrojado, você pode ignorar todo o material descritivo sobre Allansia e aproveitar apenas o sistema de regras — crie aventuras espaciais, histórias de terror ou qualquer outro tipo.

EXPERIÊNCIA

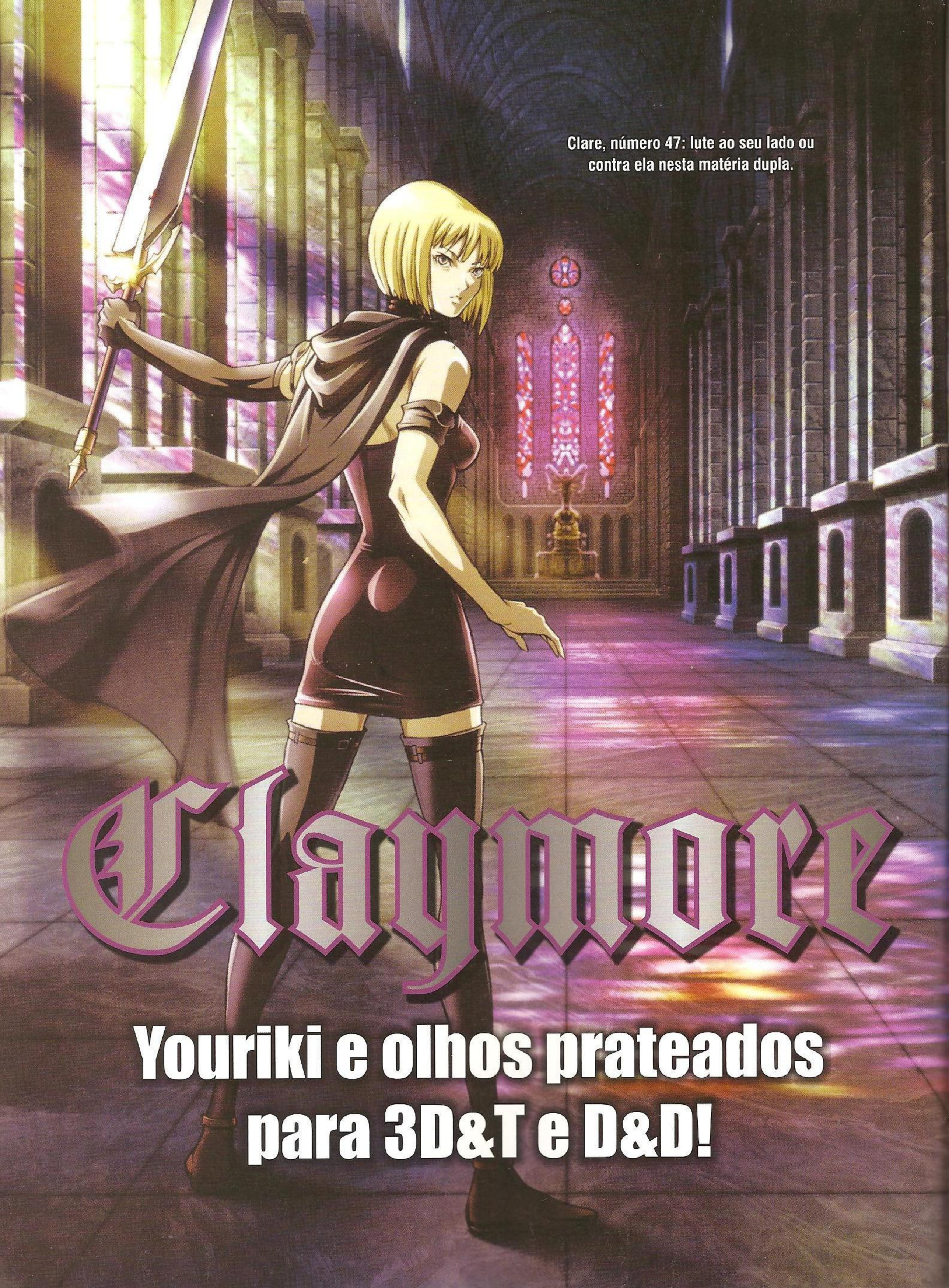
Depois de cada aventura, os heróis recebem como prêmio de 0 a 3 pontos de experiência (os famosos XP) — 0 para um fracasso total, de 1 a 2 para uma aventura típica e 3 para uma aventura especialmente difícil. Os heróis podem melhorar seus atributos com XP. Para cada 10 pontos de XP, você pode aumentar o valor *inicial* de um de seus atributos — Habilidade, Energia ou Sorte — em 1 ponto (de 10 para 11 ou de 23 para 24, por exemplo). Para valores acima do máximo inicial possível de acordo com sua raça (no caso de um humano, 12 para Habilidade e Sorte, 24 para a Energia), você precisa pagar uma quantidade de XP igual ao novo nível (13 XP para Habilidade 13, 14 para 14 e assim por diante). No caso da Energia, você deve pagar o equivalente: 13 para Energia 25, 14 para 26 e assim por diante.

Mestre, permita que os heróis usem seus XP para outras coisas: refazer um teste, diminuir o dano sofrido (ou aumentar o dano causado), trocar 1 XP por 1 ponto de Energia e assim por diante. Valorize a criatividade dos jogadores!

E, NA PRÓXIMA EDIÇÃO...

Está matéria continua na DragonSlayer 30 com a descrição do sul de Allansia — terra dos homens-serpente — mais criaturas, regras para personagens conjuradores e itens mágicos.

GUSTAVO BRAUNER escreveu esta matéria em seu quarto na estalagem Lagosta Negra, em Porto Areia Negra. Ele espera sobreviver à noite para escrever a segunda parte...


Clare, número 47: lute ao seu lado ou contra ela nesta matéria dupla.
Claymore
Youriki e olhos prateados para 3D&T e D&D!

Numa era medieval, o povo tenta levar suas vidas em paz. Em pequenas aldeias ou grandes cidades, as pessoas escondem-se dentro de suas casas, trabalham em silêncio, com medo de apenas uma coisa: os youmas.

Monstros sanguinários que devoram as vísceras dos humanos, os youmas podem estar em qualquer lugar. Pois disfarçam-se como humanos, imitam a aparência, trejeitos e até mesmo personalidade de suas vítimas. Um youma pode ser um vizinho, amigo ou mesmo irmão — pronto a atacar, assim que tiver fome. Todos são suspeitos, e ninguém pode enfrentá-los.

Ninguém, exceto as Claymores.

Publicado a partir de 2001 no Japão e 2009 no Brasil, *Claymore* é uma história de paranóia, violência e obsessão, trazendo tudo que um mangá medieval precisa: monstros, poderes estranhos e grandes batalhas. E um atrativo a mais: em vez de brutamontes de armadura, as protagonistas são garotas lindas!

As Claymores

As guerreiras chamadas de *Claymores* pertencem a uma organização sem nome, e dedicam-se a exterminar os youmas em troca de vultosos pagamentos. O nome "Claymore" foi cunhado por leigos — elas próprias chamam-se simplesmente de "guerreiras", ou por nenhuma designação. O apelido se deve às enormes espadas *claymore* que essas guerreiras carregam. Alguns dizem que um humano poderia utilizar uma dessas espadas apenas com grande esforço, usando as duas mãos, enquanto outros afirmam que seria impossível para uma pessoa comum sequer erguer uma delas! No entanto, as Claymores brandem suas espadas com graça e leveza, às vezes usando apenas uma mão.

Todas as Claymores são mulheres. Quase todas entram para a Organização contra sua vontade, ainda na infância. São órfãs, foram vendidas à Organização por seus pais, ou não tinham opção a não ser ingressar. Uma vez lá dentro, sofrem um processo de implante de sangue e carne de youma, tornando-se híbridos. Também recebem treinamento intensivo em estratégia e técnicas de luta.

A transformação em meio-youma modifica as garotas para sempre. Sua aparência muda, tornando evidente sua natureza: seus olhos tornam-se prateados, seus cabelos ficam loiros, brancos ou também prateados. Algumas desenvolvem orelhas pontudas, como as de um elfo. Também adquirem uma deformidade em seus corpos. Embora seja considerada horrenda e repulsiva por aqueles que a vêem, a deformidade pode ser escondida por roupas comuns. Não se sabe ainda o quê, exatamente, seria isso.

Depois da transformação e do treinamento, a Claymore torna-se muito mais forte, rápida e até mesmo inteligente que uma pessoa comum. O maior dos guerreiros humanos poderia apenas sobreviver durante um curto tempo numa batalha contra uma delas. Curiosamente, elas também se tornam mais poderosas que os próprios youmas! De alguma forma, o processo de hibridização traz à tona o melhor das duas metades, e cria seres superiores a ambas. Uma Claymore precisa comer e beber muito pouco, bastando uma minúscula porção de alimento a cada dois dias para que fique plenamente saciada. Também pode ficar muito tempo sem qualquer descanso, e tem pouquíssima necessidade de sono. Além disso, torna-se capaz de sentir a presença de youmas — sendo esse um de seus grandes trunfos. Enquanto, para as pessoas comuns, qualquer vizinho pode ser um youma disfarçado, a Claymore nota a verdade imediatamente, e ataca sem esperar que o monstro se revele.

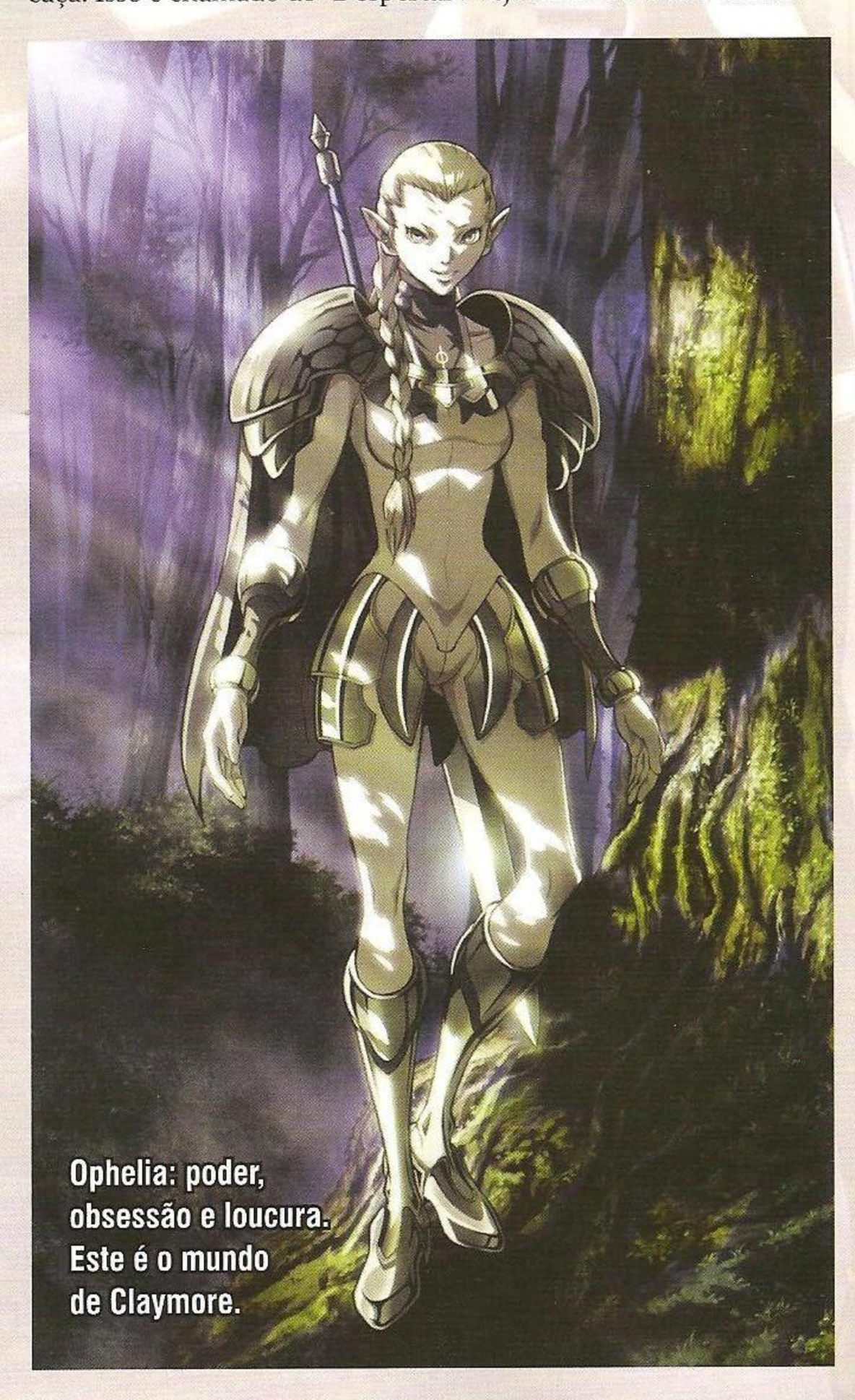
A aura dos youmas é chamada *youki*, e as Claymores também a possuem — assim, podem detectar umas às outras. Já os poderes dessas criaturas (e das próprias guerreiras) são conhecidos como *youriki*. Uma Claymore pode invocar seu youriki em maior ou menor grau, revelando mais de sua natureza youma, projetando mais youki e deformando seu corpo.

Olhos prateados — quem disse? Invocar o poder dos youmas tem seu preço.

Depois do treinamento, a vida da Claymore passa a ser vagar pelo mundo, cumprindo as ordens da Organização — que sempre envolvem exterminar youmas por dinheiro. A Organização é contratada por cidades e vilas, e recebe fortunas para localizar e matar youmas escondidos. Em geral, uma Claymore chega à cidade, faz o trabalho rapidamente e não espera pelo pagamento. Um misterioso homem vestido de preto surge no lugar dias depois, para recolher o dinheiro. Estes são intermediários entre as Claymores e os "anciões", que parecem ser a cúpula no comando da Organização.

Apesar de serem a única defesa contra os youmas, as Claymores são temidas, até mesmo odiadas. Todos conhecem a origem de seus poderes, e temem-nas por serem metade youma. São chamadas de "bruxas de olhos prateados", e não costumam ser bem-vindas, a menos que haja ameaça de youmas. Alguns lugares, como a cidade sagrada de Ravona, consideram-nas hereges, tão ruins quanto os próprios monstros, e tentam matá-las à primeira vista! As Claymores em geral não buscam esconder sua natureza, a menos que isso seja necessário para a missão: usam uniformes cinzentos, ostentando um símbolo único para cada uma, e mostram seus olhos prateados de cabeça erguida. De qualquer forma, não há muito que humanos normais possam fazer contra elas...

Na verdade, todo esse medo é justificado: o lado youma de todas as Claymores sempre ameaça vir à tona, transformando a guerreira em um monstro ainda pior do que os transmorfos que ela caça. Isso é chamado de "Despertar". Veja mais sobre isso abaixo.



Ophelia: poder, obsessão e loucura. Este é o mundo de Claymore.

Dentro da Organização, existe uma numeração rígida de todas as Claymores. A número 1 é a mais poderosa de sua geração, seguida da número 2, e assim por diante. Cada Claymore é designada para um distrito do continente. É dito que a numeração representa também experiência, mas existem Claymores novatas que ascendem às primeiras numerações, apenas por talento bruto. Algumas competem entre si por posições, outras apenas aceitam sua colocação. Os primeiros números são chamados para as missões mais perigosas, em que as outras nunca poderiam ter sucesso.

Os youmas

Youmas são monstros devoradores de gente, capazes de se disfarçar perfeitamente como seres humanos. Sua origem ainda é desconhecida, e seu único propósito parece ser saciar sua imensa fome, comendo especialmente vísceras.

A maior parte dos youmas tem aparência vagamente humanóide, com dois braços e duas pernas. No entanto, seu corpo apresenta poucas características marcantes, suas feições são quase inexistentes, e seus membros são alongados. Possuem dentes afiados, garras, olhos esbugalhados e veias saltadas. Na verdade, são todos bastante parecidos entre si. Existem youmas com características diferentes, mas esses são os mais poderosos. Podem ter asas, vários membros, tentáculos ou outras partes anatômicas bizarras.

Youmas possuem grande força e agilidade. São tão ou mais inteligentes que os seres humanos (sendo capazes de falar e raciocinar perfeitamente), mas demonstram interesse apenas por comer e torturar os mortais. De fato, todos parecem encontrar grande alegria com a dor alheia, prolongando o sofrimento de suas vítimas, observando-as enquanto lamentam a perda de familiares ou mesmo violentando-as continuamente. No entanto, quando a fome é demasiada, mesmo esses instintos sádicos são descartados, e os humanos tornam-se apenas uma refeição.

O poder mais perigoso dos youmas é sua capacidade de mudar de forma. O processo ainda não foi explicado exatamente, mas sabe-se que não apenas a forma física é copiada — o youma toma o corpo e a mente da vítima. Adquire suas lembranças, e mesmo pessoas muito próximas não conseguem perceber a diferença. Alguns escondem-se fora da cidade entre os ataques, enquanto que outros participam ativamente da vida cotidiana, chegando mesmo a indignarem-se com a ameaça dos youmas!

Existem youmas mais e menos poderosos. Alguns agem em conjunto, mas a maioria vaga individualmente. Diz-se existir um tipo especial de youma, chamado "devorador voraz". Seria um youma que "cresceu demais", ou que adquiriu um apetite fora do normal. No entanto, isso é uma mentira, uma cortina de fumaça para que o povo não descubra que seu medo das Claymores tem fundamento.

Pois os "devoradores vorazes" são na verdade Despertadas — Claymores que abusaram de seu youriki, e tornaram-se monstros ainda piores que os youmas comuns.

O Despertar

Quanto mais a Claymore usa seu youriki, mas arrisca o Despertar. Quando Desperta, uma Claymore torna-se muito mais poderosa do que era antes, capaz de enfrentar várias de suas irmãs sem dificuldade. Também sofre uma transformação física, deformando-se até a aparência horrenda de um youma. No entanto, o processo é descrito como extremamente prazeroso, um êxtase semelhante ao sexo. É muito difícil resistir depois que o Despertar

começa, e quase todas entregam-se alegremente a essa altura. Até onde se sabe, o Despertar é irreversível. Não existe volta depois que uma Claymore deixa sua metade youma tomar o controle.

Pior ainda, diz-se que o Despertar é *inevitável:* todas as Claymores escorregam mais e mais para sua natureza youma ao longo dos anos. Assim, todas as Claymores escolhem uma pessoa (em geral outra Claymore com quem tenham grande amizade) para matá-las quando sentem estar próximas demais do Despertar. Todas fazem um juramento: avisar a Organização imediatamente quando sentem sua metade youma ficando mais forte. Quando isso acontece, a Organização manda uma carta negra, contendo apenas o símbolo da Claymore a ser morta, à pessoa que ela escolheu. A execução não tarda. Talvez seja também por esse motivo que todas as Claymores fazem o juramento de nunca matar um humano. Mesmo em risco de vida, isso é proibido — pois é o que torna claro seu papel como protetoras da humanidade, e separa-as dos youmas. Uma Claymore que quebre esse juramento também é executada.

O Despertar também é a razão de não existirem Claymores homens. A Organização logo descobriu que homens eram incapazes de resistir, e tornavam-se Despertados muito rapidamente. Ainda existem alguns Despertados, mas são poucos.

Regras para 3D&T

Em *3D&T Alpha*, personagens Claymores são construídas com 12 pontos. Todas as Claymores possuem a nova vantagem única apresentada abaixo. Exceto por essa diretriz, Claymores podem ter qualquer vantagem (embora não possam usar magia). As mais estranhas (como Membros Elásticos ou Vôo) são facilmente explicadas como capacidades de guerreiras que aprenderam a usar o youriki sem escorregar para o Despertar (existem alguns exemplos disso na série). Vantagens comuns para as Claymores são Aceleração, Ataque Múltiplo, Energia Extra, Pontos de Vida Extras e Regeneração. Uma Claymore pode ter tanto Boa Fama quanto Má Fama — talvez ambas ao mesmo tempo, dependendo do lugar! A reputação geral de todas as Claymores é tanto respeitada quanto temida, mas não tem grandes efeitos em regras.

Youmas podem ser construídos da mesma forma que personagens jogadores, com qualquer coleção de vantagens e desvantagens que o mestre desejar. Todos têm Força 4 ou mais, e grande Resistência. Todos também possuem Aparência Inofensiva, até revelarem sua verdadeira natureza. Naturalmente, youmas possuem youki, podendo ser detectados pela vantagem Sentidos Especiais (sentir youki).

Youmas pertencem à escala Ningen.

Nova Vantagem Única: Claymore (3 pontos)

Esta vantagem única representa as Claymores — mulheres metade humanas, metade youmas, criadas pela Organização.

Vantagens

- **Ataque Especial (qualquer um com o custo de 1 ponto).** Toda Claymore possui pelo menos uma técnica particular, que pode até lhe valer um epíteto ("Teresa do Sorriso Enigmático", "Irene da Espada Expressa"). Pode comprar outros Ataques Especiais de forma normal.
- **Patrono (a Organização).**
- **Sentidos Especiais (sentir youki).** Veja abaixo.
- **Vigor.** Veja abaixo.
- **Youriki.** Veja abaixo.

Desvantagens

- **Código de Honra das Claymores.** Veja abaixo.
- **Devoção (caçar youmas).**

Especial

Uma Claymore não pode ter a vantagem Aparência Inofensiva, devido a seus olhos e cabelos característicos.

Uma Claymore possui a aura dos youmas, e pode ser detectada pela vantagem Sentidos Especiais (sentir youki).

Novas Vantagens

Ataque Especial: espada expressa (+2 pontos)

Seu ataque é mais rápido que a vista. Sempre que atacar, você pode gastar 1 PM e aceitar um redutor de –1 em sua Força de Ataque. Se for bem-sucedido, seu ataque não consumiu uma ação, e você pode atacar de novo no mesmo turno. O segundo ataque impõe um redutor de –2 na Força de Ataque, o terceiro, –3, e assim por diante. Você só precisa parar de atacar quando falhar em um teste de ataque.

Arma Especial (1 ponto)

Você possui uma arma que é muito grande, exótica ou complicada para ser usada por outros. Quando empunha essa arma, você aumenta sua Força de Ataque em +2, ou adquire 2 pontos em vantagens de combate. No entanto, precisa gastar um turno no início de cada combate para sacar a arma. A arma pode ser roubada, esquecida, etc., mas nenhum outro personagem pode empunhá-la (pois apenas você conhece seus segredos).

Previsão de Youki (1 ponto)

Você é capaz de perceber o youki de outras criaturas com exatidão, notando seu fluxo e as partes do corpo nas quais ele será usado. Você recebe +2 em Força de Defesa contra personagens com youki.

Sentidos Especiais: sentir youki (Especial)

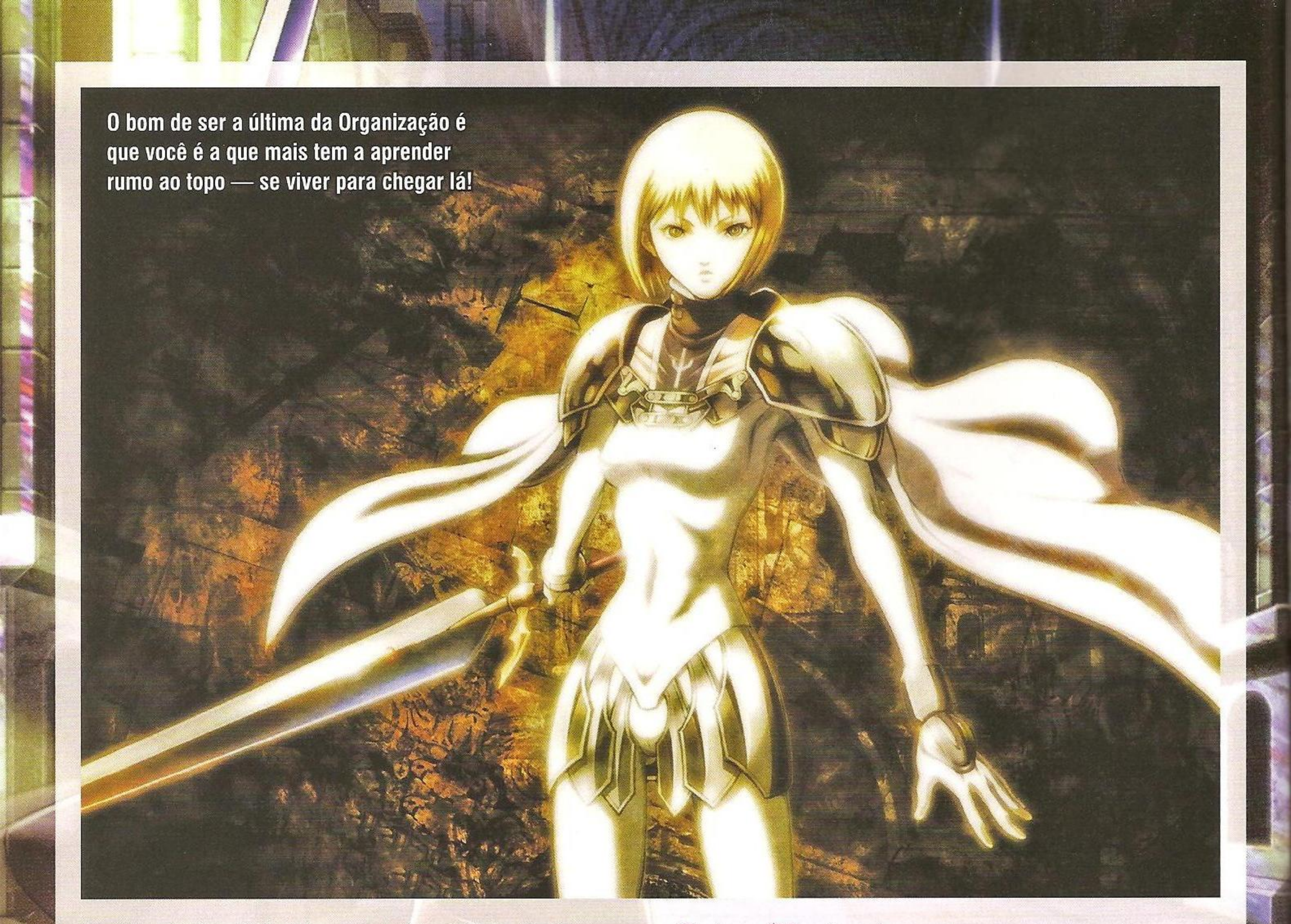
Você é capaz de perceber as criaturas que possuem youki (Claymores e youmas). Este Sentido Especial conta como dois sentidos (dos três aos quais você tem direito pela vantagem).

Vigor (1 ponto)

Você não precisa comer, beber ou dormir (ou então precisa comer, beber e dormir muito pouco). Você não pode morrer de fome ou sede, e não precisa de descanso para recuperar Pontos de Magia ou Pontos de Vida (apenas o tempo de espera é necessário).

Youriki (2 pontos)

Este é o grande poder das Claymores, e também sua maldição. Usando o youriki, uma Claymore pode vencer os mais poderosos adversários, mas também pode se tornar um monstro. O youriki pode ser usado em quatro níveis diferentes:



O bom de ser a última da Organização é que você é a que mais tem a aprender rumo ao topo — se viver para chegar lá!

No primeiro nível, a Claymore pode usar Poder Oculto, como a vantagem de mesmo nome. Deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, deve desativar a vantagem no turno seguinte, ou irá se tornar uma Despertada.

No segundo nível de youriki, a Claymore pode usar Poder Oculto, mas só precisa gastar um turno para ganhar quaisquer bônus em habilidades. Deve fazer um teste de Resistência –1. Se falhar, deve desativar a vantagem no turno seguinte, ou irá se tornar uma Despertada. Mesmo desativando a vantagem, a Claymore agora está muito perto do Despertar. Se a Organização souber, pode mandar outras Claymores para matá-la.

No terceiro nível de youriki, a Claymore pode usar Poder Oculto sem gastar tempo algum (ou seja, ativa a vantagem no mesmo turno, e gasta apenas Pontos de Magia). Também recebe 3 pontos em vantagens quaisquer. Deve fazer um teste de Resistência –2, ou irá se tornar uma Despertada imediatamente.

No quarto nível de youriki, a Claymore adquire todos os poderes do terceiro nível, e ainda sobe em uma escala (se pertence à escala ningen, passa à escala sugoi, por exemplo). Deve fazer um teste de Resistência –3, ou irá se tornar uma Despertada imediatamente.

Uma vez ativados, todos esses poderes duram até o final do combate, ou até serem desativados voluntariamente. Enquanto o youriki estiver ativo, a Claymore torna-se Monstruosa (como a desvantagem de mesmo nome).

Note que os testes de Resistência se aplicam apenas às Claymores, que são mulheres: no caso de um homem com Youriki, a penalidade é sempre um ponto maior (–1 para o primeiro nível, –2 para o segundo e assim por diante).

Novas Desvantagens

Código de Honra das Claymores (–1 ponto)

Todas as Claymores fazem um juramento. Devem obedecer à Organização, nunca matar um ser humano (mesmo para defender a própria vida ou a vida de alguém querido) e entregar-se para a execução quando sentem que estão próximas do Despertar.

Despertados

Claymores (e homens meio-youmas) que não conseguem resistir ao usar seu youriki tornam-se Despertados. Um Despertado possui todas as características, vantagens, desvantagens e perícias da pessoa original, além das descritas a seguir.

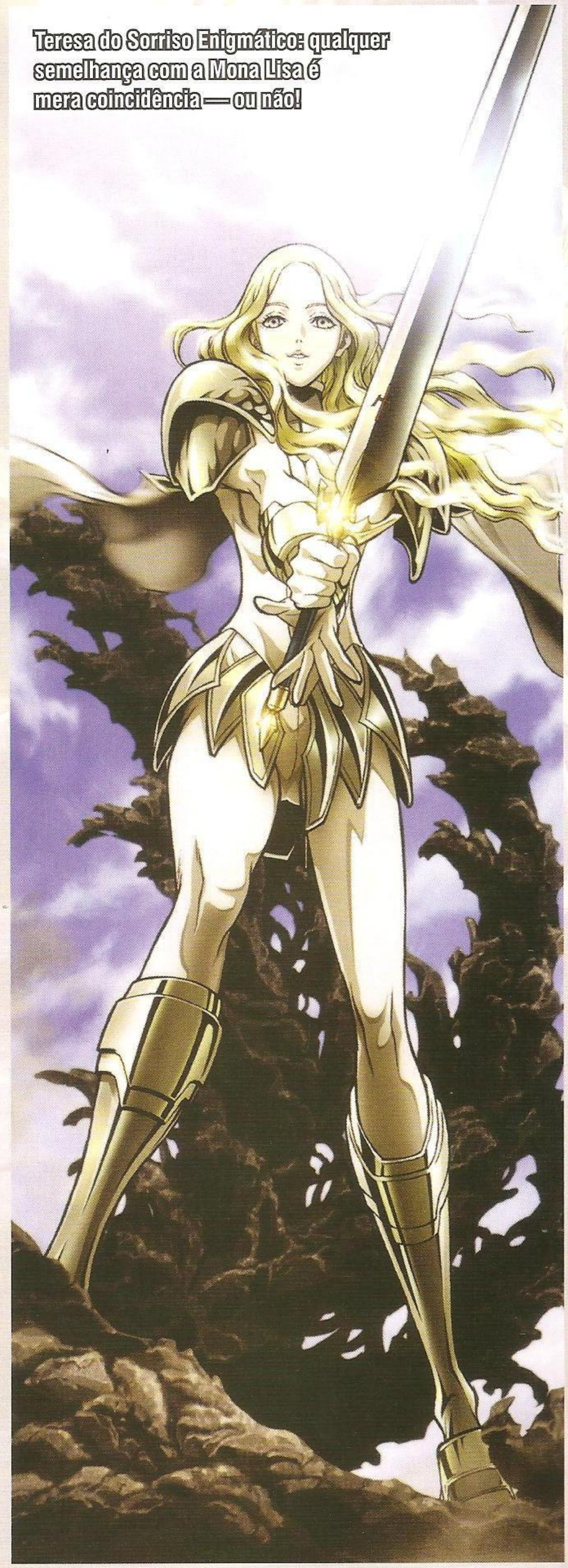
• +2 em todas as características. Um Despertado é muito mais forte, ágil e resistente do que qualquer humano, youma ou Claymore.

• +3 pontos em vantagens. Despertados adquirem asas, tentáculos, carapaças, garras e membros adicionais — às vezes tudo isso ao mesmo tempo.

• Subida de escala. Um Despertado sobe em uma escala em relação ao personagem original. Todos pertencem à escala sugoi ou superior. No caso de uma Claymore usando o quarto nível de youriki e Despertando, a escala sobe em relação à personagem *original*, antes da aplicação da vantagem.

Um Despertado *nunca* pode ser um personagem jogador, mesmo em grupos malignos ou com companheiros vilões. Essas criaturas vivem apenas para espalhar crueldade e devorar humanos. Depois do Despertar, o jogador perde o personagem.

Jean, número 9: mais do que dura de matar, força de vontade, autocontrole e um poderoso ataque especial.



Teresa do Sorriso Enigmático: qualquer semelhança com a Mona Lisa é mera coincidência — ou não!

Regras para D&D

Em *Dungeons & Dragons* (e outros jogos d20, como o vindouro *Tormenta RPG*), Claymore é uma nova classe básica, disponível apenas para personagens mulheres. A escolha por uma classe básica pode soar estranha, afinal, representar as Claymores através de um modelo pode parecer mais natural. Entretanto, um modelo implica ajuste de nível, enquanto que uma classe básica mantém os personagens equilibrados, facilitando o uso de Claymores em grupos mistos. Também pode ser forçado querer equilibrar Claymores com personagens humanos normais, mas pense bem — que personagem de D&D é realmente um humano *normal?*

Se mesmo assim você quiser representar as Claymores através de um modelo, apresentamos regras para isso depois da classe básica. Usar um modelo é a melhor opção para campanhas onde todas as personagens são Claymores, pois permite que todas tenham as habilidades das Claymores sem serem completamente iguais — afinal, podem ter classes diferentes. Por exemplo, Claymores especializadas em missões de infiltração e assassinato podem ter níveis de ladino, enquanto que Claymores voltadas a caçar youmas nos ermos podem ser rangers.

Nova Classe: Claymore

Leia o início da matéria para a descrição das Claymores.

Habilidades: por serem voltadas para o combate corpo-a-corpo, a principal habilidade das Claymores é a Força. Sabedoria é útil para os testes de Vontade realizados para resistir ao Despertar. Por fim, Destreza e Constituição são úteis para melhorar a classe de armadura e os pontos de vida, respectivamente.

Tendência: qualquer uma.

Dado de Vida: d10.

Dinheiro Inicial: 2d4 x 10 PO mais uma claymore (veja a descrição desta nova arma a seguir).

Perícias

As perícias de classe de uma Claymore (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Blefar (Car), Conhecimento (arcano) (Int), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + mod. Int.) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível seguinte: 2 + mod. Int.

Habilidades

Usar Armas e Armaduras: uma Claymore sabe usar todas as armas simples e marciais, e todas as armaduras leves e médias.

Detectar Youki: uma Claymore pode detectar criaturas que possuem youki — ou "aura do monstro". Normalmente, são criaturas do tipo aberração. Ela pode detectar a presença, quantidade e intensidade de youki na área, conforme a quantidade de rodadas que gastar se concentrando. Na primeira rodada, ela percebe a presença de youki em um cone de 18m; na segunda rodada, a quantidade de youki; por fim, na terceira rodada, ela percebe a localização e intensidade de cada youki.

A intensidade de uma youki depende do nível da criatura que a gerou. Criaturas de 1º a 6º nível geram uma youki tênue, criaturas de 7º a 12º nível geram uma youki moderada e criaturas de 13º

a 20º nível geram uma youki poderosa. Criaturas com mais de 20 níveis geram uma youki avassaladora.

Híbrida: por serem metade humanas, metade youmas, Claymores são do tipo aberração.

Usar Arma Exótica (claymore): Claymores são treinadas pela Organização no uso da espada de mesmo nome, e recebem Usar Arma Exótica (claymore) como um talento adicional.

Carne de Youma: os implantes de carne de youma aumentam a força das Claymores. No 2º nível, e a cada quatro níveis, uma Claymore recebe um bônus de +2 na Força.

Gosto por Vísceras: devido a sua metade youma, Claymores precisam beber, comer e dormir muito menos que humanos. A partir do 2º nível, elas recebem +8 em testes de Constituição para evitar dano por desidratação e inanição, e só precisam dormir quatro horas por dia.

Olhos Prateados: os olhos e cabelos característicos das Claymores fazem com que elas sejam reconhecidas — e temidas — facilmente. A partir do 3º nível, elas recebem um bônus de +4 em testes de Intimidação, mas sofrem uma penalidade de –4 em testes de Disfarces.

Sangue de Youma: o sangue de youma que corre nas veias de uma Claymore aumenta sua agilidade. No 4º nível, e a cada oito níveis, uma Claymore recebe um bônus de +2 na Destreza.

Liberar Youriki: esta é a principal habilidade de uma Claymore. Através dela, ela pode liberar sua youriki — a força proveniente de sua parte youma — para ganhar poderes. No entanto, sempre que libera sua youriki, a Claymore corre risco de Despertar, perdendo sua humanidade e tornando-se um youma.

Liberar a youriki é uma ação padrão, e fornece uma habilidade da lista a seguir à escolha da Claymore.

Agilidade: a Claymore recebe +4 na Destreza.

Ataque expresso: a Claymore recebe os benefícios da magia *velocidade*.

Braços esticados: o alcance natural da Claymore aumenta em 3m.

Brutalidade: a Claymore recebe +4 na Força.

Couraça: a Claymore recebe um bônus natural de +4 na CA.

Crescimento: a Claymore aumenta uma categoria de tamanho, recebendo +4 na Força, –1 nos ataques e na CA e +1,5m no seu alcance natural.

Cuspe: a Claymore pode cuspir um ácido extremamente corrosivo. Trate como um ataque de toque à distância, com alcance de 18m e dano de 4d6 + modificador de Constituição da Claymore.

Fantasma: a Claymore recebe os benefícios da magia *reflexos*, com nível de conjurador igual ao seu nível de classe.

Pernas esticadas: o deslocamento da Claymore aumenta em 9m.

Regeneração: a Claymore recebe cura acelerada igual à metade do seu nível + seu modificador de Constituição.

Sentir youriki: a Claymore consegue perceber o fluxo de youriki, e usar essa percepção para prever o movimento de seus inimigos. A personagem recebe +4 nas jogadas de ataque e classe de armadura contra youmas e Claymores usando youriki.

Vôo: a Claymore cria asas que fornecem deslocamento de vôo de 12m (capacidade de manobra boa).

As habilidades duram um minuto. Quando a duração termina, a Claymore deve fazer um teste de Vontade contra CD 15 + seu nível (quanto mais a Claymore luta, mais difícil é resistir ao Despertar) +1 para cada vez além da primeira que liberou seu youriki no dia. Uma Claymore de 5º nível que está liberando seu youriki pela terceira vez no dia deve fazer um teste de Vontade contra CD 22.

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Habilidades
1º	+1	+2	+0	+0	Detectar youki, híbrida, Usar Arma Exótica (claymore)
2º	+2	+3	+0	+0	Carne de youma +2, gosto por vísceras
3º	+3	+3	+1	+1	Olhos prateados
4º	+4	+4	+1	+1	Sangue de youma +2
5º	+5	+4	+1	+1	Controlar youriki, liberar youriki
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Carne de youma +4
7º	+7/+2	+5	+2	+2	—
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Vitalidade demoníaca +2
9º	+9/+4	+6	+3	+3	Controlar youriki
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Carne de youma +6
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	—
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Sangue de youma +4
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Controlar youriki
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Carne de youma +8
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	—
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Vitalidade demoníaca +4
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Controlar youriki
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Carne de youma +10
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	—
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Controle do Despertar, sangue de youma +6

Se falhar no teste de Vontade, a Claymore fica atordoada por 1d4 rodadas, contorcendo-se de agonia enquanto suas feições se deformam e sua parte youma tenta sobrepujar sua parte humana. Após as rodadas, a Claymore deve fazer um novo teste de Vontade. Se for bem-sucedida, consegue se recuperar sem seqüelas. Se falhar, perde 1 ponto de Sabedoria permanentemente, devido ao trauma. Se falhar por 10 ou mais, torna-se uma Despertada. Uma Claymore Despertada se torna um PdM.

Controlar Youriki: no 5º nível, a Claymore pode escolher uma habilidade da lista de liberar youriki. Quando usa esta habilidade, ela recebe +10 nos testes de Vontade para evitar Despertar. Isto representa uma técnica com a qual a Claymore treinou bastante, e tem poucos riscos de Despertar. No 9º nível, e a cada quatro níveis, a Claymore pode escolher outra habilidade com a qual receberá um bônus de +10.

Vitalidade Demoníaca: a porção youma de uma Claymore faz com que ela seja mais resistente a ferimentos. No 8º nível, e a cada oito níveis, uma Claymore recebe um bônus de +2 na Constituição.

Controle do Despertar: no 20º nível, a Claymore adquire controle supremo de sua youriki. Sempre que liberta seu youriki, recebe um bônus de +10 nos testes de Vontade para resistir ao Despertar (cumulativo com o bônus fornecido por controlar youriki).

Novos Talentos

Youriki Extremo

A personagem é capaz de liberar jorros enormes de youriki. Isto fornece poderes maiores, mas também torna mais difícil resistir ao Despertar.

Pré-requisito: Con 13, 5º nível de Claymore.

Benefício: a personagem pode duplicar o bônus numérico recebido por liberar seu youriki. *Agilidada, brutalidade* e *couraça* fornecem +8 na Destreza, Força e classe de armadura, respectivamente. *Ataque expresso* fornece +2 nos ataques, na CA, nos Reflexos e dois ataques extras num ataque total, *braços esticados* aumenta o alcance natural em +6m e *crescimento* aumenta o tamanho da Claymore em duas categorias, fornecendo um bônus de +8 na Força. *Cuspe* causa 8d6 pontos de dano, *fantasmas* fornece o dobro do número padrão de reflexos e *pernas esticadas* fornece +18m no deslocamento. Por fim, *regeneração* fornece cura acelerada igual ao dobro do nível da Claymore + seu modificador de Constituição e *vôo* fornece deslocamento de 24m.

Quando usa youriki extremo, a CD do teste de Vontade para resistir ao Despertar aumenta em +10.

Especial: este talento tem potencial para desequilibrar a campanha — e também para fazer o jogador perder sua personagem. Aconselhamos que ele esteja disponível apenas para PdMs, ou esteja sob o controle do mestre, mais como uma ferramenta da história do que como uma mecânica de regras.

Youriki Rápido

A personagem pode liberar seu youriki rapidamente.

Pré-requisito: 5º nível de Claymore.

Benefício: a personagem pode liberar seu youriki com uma ação de movimento.

Normal: liberar o youriki é uma ação padrão.

Novos Itens

Claymore

A arma usada pelas guerreiras da Organização é uma espada de lâmina grande e pesada — tão grande e pesada que, segundo alguns, só pode ser empunhada por pessoas metade youmas!

A claymore é uma arma exótica de duas mãos com dano 2d8, crítico 19-20, tipo corte e peso 8kg. Ela custa 100 PO, mas normalmente não se encontra à venda. Apenas a Organização forja essa arma, e ela é fornecida apenas às suas guerreiras.

Couraça leve

A armadura usada pelas guerreiras da Organização é composta de botas metálicas de cano longo, saias metálicas, braceletes e ombreiras largas. É feita para não restringir a movimentação de seu usário; entretanto, é um pouco barulhenta. A couraça leve é uma armadura leve, com bônus na CA de +4, bônus máximo de Destreza de +5, penalidade de armadura de –3 e peso de 10kg. Ela custa 150 PO, mas, assim como a claymore, normalmente não se encontra à venda.

Novo Modelo: Claymore

Caso você queira representar as Claymores com um modelo, em vez de uma classe básica, use as regras a seguir.

Tipo: muda para aberração.

Qualidades Especiais: a criatura-base recebe as habilidades detectar youma, gosto por vísceras e usar youriki. Todas são descritas na classe básica, acima.

Habilidades: For +6, Des +4, Con +2.

Perícias: +4 em testes de Intimidação, –4 em testes de Disfarces.

Ajuste de Nível: +2.

Personagens com este modelo podem adquirir a habilidade de controlar youriki (descrita na classe básica, acima) como um talento. Também podem adquirir os talentos Youriki Extremo e Youriki Rápido.

Novas Criaturas

Youma

Este monstro devorador de seres humanos tem forma humanóide, pele dura e feições sem características marcantes. Possuem membros desproporcionais e garras e presas compridas e afiadas.

Youma: ND 6; Aberração Média (youma); DV 8d8+12; 52 PV; Inic. +6; Desl. 12m; CA 18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16; Atq Base +6; Agr +11; corpo-a-corpo: mordida +11 (1d8+5); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +11 (1d8+5) e 2 garras +9 (1d4+2); QE consumir identidade, faro, visão no escuro 18m, youriki; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +4, Von +6; For 20, Des 15, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 11.

Perícias & Talentos: Blefar +11, Observar +12, Ouvir +12; Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada.

Consumir Identidade: um youma que devore as vísceras de um ser humano pode assumir sua forma e memórias. É quase im-

possível descobrir um youma disfarçado de humano sem a habilidade detectar youmas. Apenas conhecidos íntimos têm direito a um teste de Sentir Motivação resistido pelo teste de Blefar do youma para perceber que algo esta errado, e mesmo assim o youma recebe um bônus de +10.

Youriki: cada youma possui uma habilidade da lista de liberar youriki (veja a descrição da classe Claymore) ativada permanentemente. Youmas típicos possuem braços esticados, o que aumenta seu alcance natural para 4,5m.

Estas estatísticas se referem a um youma típico. Existem espécimes mais fracos e mais fortes. Para criar um youma mais forte, aumente seus Dados de Vida e forneça mais uma ou duas habilidades da lista de liberar youriki.

Devorador Voraz

Segundo a crendice popular, devoradores vorazes são youmas que "cresceram demais" e "adquiriram um apetite incontrolável". Na verdade, são Claymores que perderam sua humanidade e Despertaram. Independente da sua origem, são monstros terríveis e perigosíssimos, e apenas Claymores de um dígito podem enfrentá-los com chance de sucesso.

Devorador Voraz: ND 15; Aberração Grande (youma); DV 20d8+140; 230 PV; Inic. +6; Desl. 18m; CA 31 (–1 tamanho, +2 Des, +20 natural), toque 11, surpresa 29; Atq Base +15; Agr +29; corpo-a-corpo: mordida +25 (2d6+10, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +25 (2d6+10, dec. 19-20) e 2 garras +24 (1d6+5); AE agarrar aprimorado, dilacerar; Espaço/Alcance 3m/3m; QE faro, visão no escuro 18m, youriki; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +4, Von +6; For 30, Des 15, Con 25, Int 14, Sab 14, Car 6.

Perícias & Talentos: Blefar +21, Conhecimento (arcano) +12, Observar +25, Ouvir +25, Sentir Motivação +15; Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar.

Agarrar Aprimorado: um devorador voraz que atinja uma criatura com a mordida pode começar a manobra agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Dilacerar: um devorador voraz que atinja uma criatura com as duas garras irá rasgar a carne da vítima. Este ataque causa 2d6+15 pontos de dano automaticamente.

Youriki (Sob): cada devorador voraz possui três habilidades da lista de liberar youriki ativadas permanentemente. Um devorador voraz típico tem braços esticados, brutalidade e regeneração, o que aumenta seu alcance natural para 6m, seus ataques para mordida +27 (2d6+12, dec. 19-20) e garras +26 (1d6+6) e fornece cura acelerada 17.

Personagens

A seguir estão as fichas de duas personagens — Clare, uma Claymore iniciante, e Teresa, a mais poderosa das guerreiras.

Clare

A protagonista da série. Clare é uma garota quieta e distante, mas que pode agir impulsivamente. No início da história é a número 47 da Organização, a última e mais fraca das guerreiras.

Clare: humana Claymore 5; Aberração Média; DV 5d10+10; 42 PV; Inic. +7; Desl. 9m; CA 17 (+3 Des, +4 armadura), toque 13, surpresa 14; Atq Base +5; Agr +8; corpo-a-corpo: claymore obra-prima +10 (2d8+4, 19-20); QE detectar youki, gosto por vísceras, olhos prateados, liberar youriki (sentir youriki); Tend. NB; TR Fort +6, Ref +4, Von +4; For 16, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 12, Car 11.

Perícias & Talentos: Acrobacia +10, Blefar +5, Disfarces +1, Equilíbrio +5, Intimidação +6, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +7; Foco em Arma (claymore), Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (claymore)[B], Vontade de Ferro.

Equipamento: claymore obra-prima, couraça leve.

Teresa do Sorriso Enigmático

A número 1 da Organização em sua época, Teresa do Sorriso Enigmático é considerada a mais poderosa das Claymores de todos os tempos. Seu epíteto vinha de sua expressão durante a batalha: por sua grande capacidade de sentir o youriki, era capaz de prever os movimentos de seus adversários com exatidão. Por isso, sempre estava com um sorriso tranqüilo, de quem sabe como a batalha vai terminar.

Teresa do Sorriso Enigmágico: humana Claymore 20; Aberração Média; DV 20d10+100; 214 PV; Inic. +11; Desl. 9m; CA 21 (+7 Des, +4 armadura), toque 17, surpresa 14; Atq Base +20; Agr +29; corpo-a-corpo: claymore obra-prima +31 (2d8+13, 17-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: claymore obra-prima +31/+26/+21/+16 (2d8+13, dec. 17-20); QE controle do Despertar, detectar youki, gosto por vísceras, olhos prateados, liberar youriki (ataque expresso, brutalidade, regeneração, sentir youriki); Tend. N; TR Fort +17, Ref +13, Von +12; For 28, Des 24, Con 21, Int 14, Sab 18, Car 13.

Perícias & Talentos: Acrobacia +30, Blefar +14, Conhecimento (arcano) +7, Disfarces +2, Equilíbrio +20, Intimidação +15, Observar +16, Ouvir +15, Saltar +32; Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Foco em Arma (claymore), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (claymore), Trespassar, Usar Arma Exótica (claymore)[B], Vontade de Ferro, Youriki Rápido.

Equipamento: claymore obra-prima, couraça leve obra-prima.

A campanha de Claymore

O mestre pode tomar duas abordagens básicas ao fazer uma campanha baseada na série. A primeira, mais simples, é usar o mundo descrito no mangá como cenário. Embora por enquanto tenhamos poucas informações sobre esse ambiente, há aventuras suficientes na caçada a youmas para manter o grupo entretido por bastante tempo.

Nesse caso, provavelmente todos os personagens seriam Claymores (e, portanto, mulheres). Se alguém desejar criar um personagem homem, ou uma aventureira não pertencente à Organização, deve usar apenas 6 pontos em 3D&T, em vez dos 12 disponíveis para as Claymores. Note que mesmo esses personagens serão heróis, bem acima das pessoas comuns (mas muito abaixo das bruxas de olhos prateados).

Ainda em 3D&T, o mestre pode desejar incluir uma subida de escala de quaisquer personagens Claymores no decorrer da campanha. As mais poderosas demonstram capacidades *muito* acima de humanos, youmas e outras Claymores, sendo capazes de enfrentar todos esses sem grande esforço. Para não desequilibrar demais o jogo, todas as Claymores no grupo devem subir de escala ao mesmo tempo (mesmo que isso pareça um pouco artificial). Personagens não-Claymores *não podem* subir de escala.

Também pode ser divertido incorporar a numeração das Claymores em campanha. Faça com que os personagens jogadores comecem nas numerações mais baixas (na casa dos quarenta) e tenham de galgar posições lentamente. Em *3D&T*, a numeração é medida pela quantidade de Pontos de Experiência de cada guerreira. Em caso de empate, a decisão parece ser arbitrária (na série, duas guerreiras competiam e discutiam entre si sobre qual tinha a posição superior).

Em *D&D*, a numeração é medida pelo nível. Guerreiras do 1º ao 5º nível ocupam as numerações mais baixas (na dezena do 40). Do 6º ao 8 nível ficam na dezena do 30, do 9º ao 11º nível ficam na dezena do 20, e do 12º ao 14º nível ficam na dezena do 10 e nas numerações de um dígito até 6. Há um grande desnível entre as cinco primeiras guerreiras e as outras; normalmente, as Claymores de números 1 a 5 estão entre o 18º e o 20º nível.

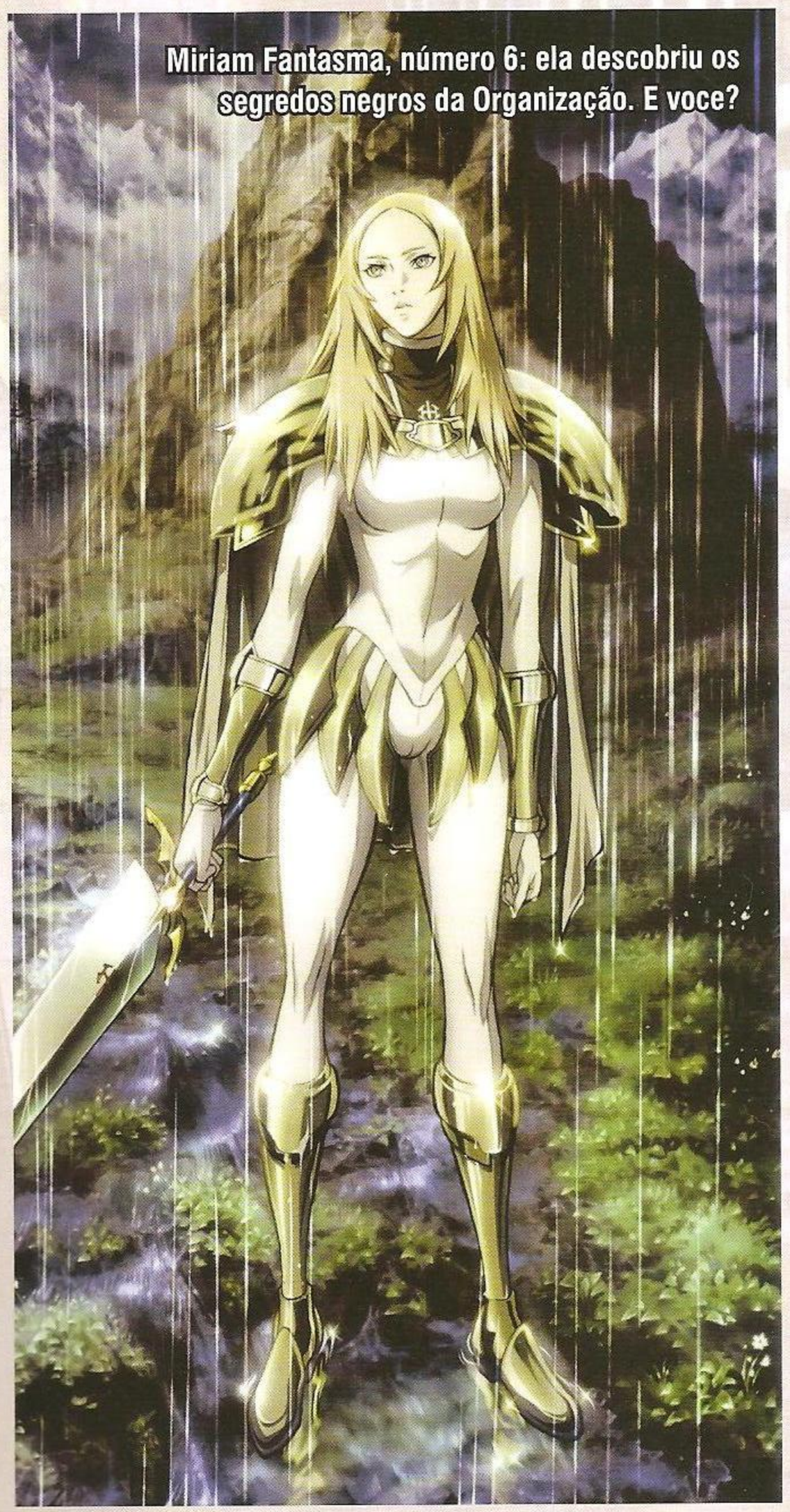
A segunda abordagem é incluir Claymores num mundo de fantasia qualquer, com suas várias raças e poderes. Nesse caso, a importância das guerreiras diminui bastante, já que existem *muitos* aventureiros com poderes especiais, capazes de vencer os youmas. Seu principal trunfo passa a ser a capacidade de notar youmas disfarçados. Esta é a escolha padrão para D&D. Em 3D&T, deixe que todos os personagens sejam criados com 12 pontos, pois nesse caso não é preciso reforçar tanto a diferença entre Claymores e outros.

Em princípio, apenas humanas podem ser Claymores, mas talvez também seja possível incorporar elfas, anãs... A inclusão de outros poderes também abre espaço para outras capacidades dentro da Organização. Quem sabe Claymores magas? Ou talvez exista *outra* Organização para um tipo de poder diferente. Talvez Claymores dediquem-se a caçar outras ameaças sobrenaturais, como licantropos ou mortos-vivos.

De qualquer forma, as guerreiras meio-youmas, seus poderes e juramentos só podem enriquecer sua campanha. E incentivar personagens mulheres...

LEONEL CALDELA venderia a alma para não precisar dormir ou comer.

GUILHERME DEI SVALDI quer uma claymore (ou seria uma Claymore?).



Miriam Fantasma, número 6: ela descobriu os segredos negros da Organização. E voce?

Sobre as claymores

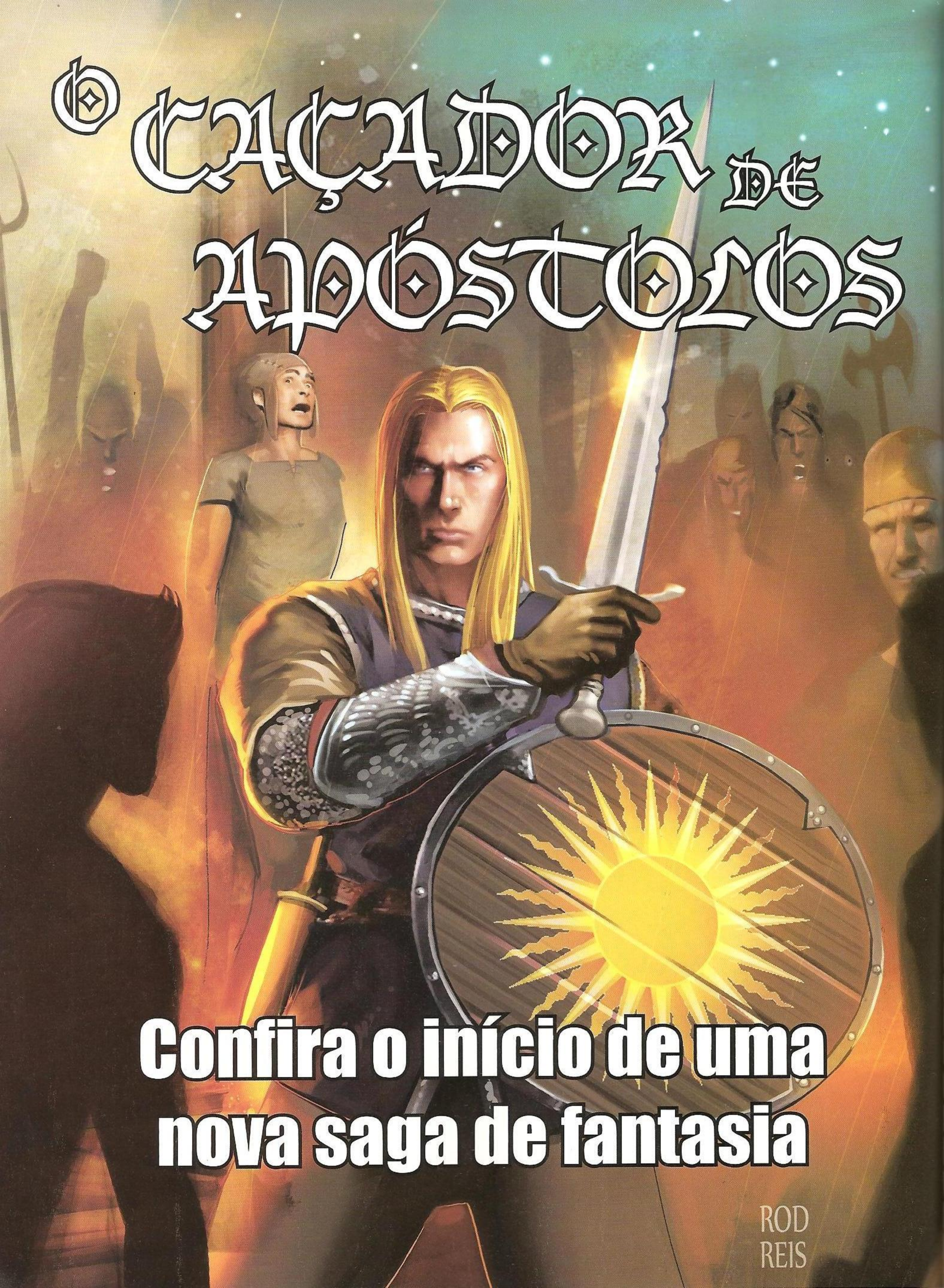
"Claymore" é uma palavra originada do escocês antigo, e significa simplesmente "espada grande". Ela designa a espada usada pelos escoceses entre a Idade Média e a Renascença, com 1,4m de comprimento, lâmina de dois gumes, guarda em forma de cruz e 3kg. Assim, ao contrário do que diz o anime/mangá, a claymore não era *tão* grande. Embora exigisse as duas mãos para ser usada, estava mais para uma espada bastarda do que para um montante (esta sim uma espada extremamente grande e pesada).

Se quiser ver uma claymore histórica em ação, assista *Coração Valente* (estrelado por Mel Gibson) ou *Rob Roy* (estrelado por Liam Neeson). Como no mangá, prepare-se para muitos membros decepados!

VOCÊ NÃO PRECISA TER SUPER-PODERES PARA COMPRAR SEM SAIR DE CASA!

SIMPLES
RÁPIDO
SEGURO

WWW.LOJAJAMBO.COM.BR


O CAÇADOR DE APÓSTOLOS
Confira o início de uma nova saga de fantasia
ROD REIS

ESTA NÃO É A MINHA HISTÓRIA. O ESCRITOR NUNCA é importante.

Eu sei que já fiz mais que os outros: menti, é claro, e vou continuar mentindo, mas por escolha. Nós, escritores, somos mentirosos. Falamos sobre fios de espada, com as mãos moles. Falamos sobre acampamento e cascos de cavalo, cheiro de vinho, axila, merda e sangue. Mas tomamos chá. Falamos de mulheres com lábios entreabertos, de amores ebulindo no esterno e na virilha — fechados em nossos quartinhos, debruçados em nossos papéis. Todo escritor tem vergonha. Quem somos nós para falar de tudo isso?

Esta história não é minha, e nem estou fingindo que seja toda verdadeira. Vou estofar como bonecos todas as partes que não vi. Meus personagens falarão com vozes precisas, estudadas; talvez eu aplaine uma verruga ou estreite um nariz. Mas, no meio das mentiras, está o que eu presenciei, e é por isso que vale a pena escrever. Contar a história que não é minha, é do meu protagonista. Não um herói montado de imaginações, um homem; o melhor homem que conheci.

Meu melhor amigo, o homem que queria me matar.

* * * * * * * * * *

Estava ali mesmo, e eu me escondia. O maior criminoso sob o céu, o Soldado do Diabo, o traidor que usara o nome de Deus. Senti o peso da história sobre mim. Senti ser um número, uma marca na contagem dele à próxima centena de corpos. Forcei as costas a não recurvar — daquele jeito, encolhido, era um alvo ainda mais óbvio, mais fácil. Meu disfarce era a sujeira da estrada e do estábulo onde dormira pela última vez. Se não mostrasse os dentes, poderia ser confundido com as pessoas que se aglomeravam; era dia de festa.

Empurrei os ombros para entrar no meio do povo, procurando esconderijo na aglomeração e camuflagem nos cheiros. Gritaria e hálito. Formavam um semicírculo em torno do amarrado infeliz, ereto a um poste, cordas prendendo os membros, mordaça. Mas não venda: era divertido ver seus olhos de súplica. Nenhuma festa era maior que uma execução, e tanto melhor que fosse um herege. Aos lados, dois executores. Numa vila daquele tamanho, eram pais, primos e amigos de taverna, voluntários para o trabalho bissexto. Um deles era açougueiro, e via os filhos babarem de orgulho. O outro tentava aprender a ferraria e, naquela noite, poderia escolher qualquer rapariga da aldeia. Ser executor era melhor do que ser escritor. Havia também um padre, é claro, mas ele aguardava sua deixa, para fazer uma grande entrada espetacular.

O condenado fez mais uma tentativa; remexeu-se, forçou as cordas. O suficiente para que lhe queimassem a pele, e para arrancar uma gargalhada da multidão. Os executores tentavam não sorrir.

Eu sabia que meu próprio carrasco não estava longe. Talvez estivesse ali mesmo entre os espectadores. Demorei um olhar no rosto do herege. Glória a Deus pelas pequenas bênçãos: minha morte não estava tão próxima, nem seria tão pública. Ele também olhou para mim, nauseei. Virei-lhe as costas. Tremendo, sentindo um aranhar no fundo do estômago, olhei para baixo. Não podia fazer nada para ajudá-lo, repeti sob a respiração.

Sol laranja, era quase noite. Faltavam minutos para o espetáculo das tochas. O condenado sabia que tinha pouco tempo, e eu também. Chapinhei pelo barro, desviei-me de um bode solto, rumei para a única taverna. Em toda a aldeia, haveria casas desertas; todo mundo estava lá. Crianças correndo em círculos, numa peleja imaginária. Outras com olhos para minha bolsa. Dois jovens trocando sorrisos, sugerindo e planejando um segredo. Uma mãe repreendendo um garoto com um tapa, depois lhe afagando o cabelo. A placa da taverna não tinha nada escrito, porque ninguém sabia ler. Mostrava um desenho rude, na madeira cheia de nós — um asno coroado, abraçado por uma garota em vestido longo.

Logo fora da taverna, cheiro de comida. Um fogo de chão era atendido por um velho maltratado. A gordura veterana dentro da panela fritava guloseimas. Outro vendedor estava ali perto, seus braços roliços entregando bolos aos aldeões. Em volta, muitas pessoas de moedas em punho.

— Ainda prefiro enforcamento — disse o homem das frituras.

— Fogueira é mais bonito — disse o outro, servindo um freguês.

— Com fogueira, não se pode vender carne assada. As pessoas associam o cheiro.

— Isso é verdade. Enforcamento não tem cheiro.

— Até quando o sujeito estrebucha e solta o intestino. Todo mundo perde o apetite.

Concordaram, sábios.

Entrei na taverna. O interior era mais quente. Chão de terra, uma continuação do lado de fora, apenas cercada por paredes de madeira e coberta de sapé onde alguns pássaros faziam ninhos. O ar era translúcido de fumaça. Fregueses acotovelavam-se em duas mesas compridas, e muitos outros de pé. Com moedas suficientes, compravam o zumbido do vinho na cabeça, para melhor aproveitar a diversão. Com mais um pouco, compravam a embriaguez, uma justificativa para qualquer comportamento. Estavam felizes.

Grunhi por uma bebida, lembrei de esquecer o por favor. Não queria despertar atenção. Entrincheirei-me num canto, equilibrando o caneco transbordante. A cerveja tinha gosto de água e pés. Perto de mim, alguém aliviava a bexiga, apoiando a testa na parede, sustentando o corpo.

Um homem subiu em uma das mesas. Tinha um alaúde. Pensei: Merda, um bardo. Não gosto de bardos, ainda menos do que de escritores. Mas é claro que ele sabia o que as pessoas queriam, ainda mais em noite de fogueira. Começou a história do modo habitual:

— Havia dois soldados. Um de Deus, e um do diabo.

Duas ou três notas quebradas do alaúde, e foi soterrado pela gritaria satisfeita da platéia. Aplausos, punhos na mesa, a ponto de derramar os canecos, quase fazê-lo cair. O bardo vestia uma túnica puída, sapatos absurdos de pontas recurvadas — feitos para corte e tavernas, desgastados por viagens. Até mesmo um bardo com roupa remendada conseguia sobreviver contando a história do Cavaleiro Imaculado e do Guerreiro do Povo.

* * * * * * * * * *

Havia dois soldados. Um de Deus, e um do diabo.

Os truques do diabo castigavam a terra, pois ninguém sabia que ele tinha seu próprio guerreiro e sua própria Voz. Sempre, desde que nos foi dado o presente da memória, a Voz de Urag governou nossa ilha, protegeu nosso povo. Sempre esteve acima do mais alto nobre e à frente da Santa Igreja da Fala de Deus, Sobre Tudo e Sobre Todos. E a terra sofria, porque a Voz de Urag, mulher escolhida por Deus como receptáculo de Sua vontade, era cruel.

Os mortais não entendiam. Como podia a Voz falar mentiras? Como Urag permitira que houvesse tanto sofrimento? A heresia ficava impune, a praga consumia os corpos. Turbas voltavam-se contra seus senhores. Seria uma provação? O bom povo suportava, confiante. Como a Voz de Urag não revelava as soluções?

Os sábios então descobriram uma profecia. Tudo já fora previsto, no infinito plano de Deus. Haveria uma Voz corrompida, diabólica,

disfarçada com os mantos de Urag. E haveria dois guerreiros sagrados, destinados a derrubá-la.

Os dois guerreiros se revelaram. Como fora previsto, eram opostos, mas unidos pelo amor de irmãos. O Cavaleiro Imaculado, em sua armadura reluzente e seu corcel branco, o filho mais sublime da nobreza. Garboso, digno, elegante, como um anjo descido à terra. E o Guerreiro do Povo, de botas no chão e espada em punho, nascido na mais pobre aldeia. Vindo da miséria e do trabalho, ascendeu por sua fé e sua força, tornando-se general. Resistente, determinado, incansável e confiante, como o espírito da ilha transformado em gente. Mesmo tão diferentes, eram inseparáveis. Por muitos anos compartilharam da amizade vinda do verdadeiro caráter e da fé. Unidos, lideraram a guerra justa contra a Voz corrompida.

Os exércitos da serva do demônio investiram num enxame contra as fileiras abençoadas, mas o Cavaleiro Imaculado e o Guerreiro do Povo postaram-se à frente. Por meses, travou-se uma guerra cruel. A Voz conquistou a santa capital de nossa terra. Mas Urag interveio, e auxiliou Seus generais. Os dois escolhidos romperam as muralhas da cidade tomada, derrotaram as intermináveis hordas de hereges e traidores. Alguns dizem que demônios lutaram naquele dia, mas nada adiantou contra a bondade, a fé e o amor fraternal. O sangue da meretriz do diabo manchou as lâminas. A Voz caiu. A Igreja estava limpa, estava limpa a terra.

Ou achávamos.

Era o plano do diabo. A Igreja, embora limpa, estava sem líder, sem Voz. O Guerreiro do Povo tinha sede de sangue, deleitara-se com a morte da inimiga. O Cavaleiro Imaculado não quis acreditar no que vira. O Guerreiro do Povo voltou-se então contra os cardeais, os príncipes da Igreja. Sem Voz, restavam apenas aqueles humildes religiosos para guiar os fiéis. O Cavaleiro Imaculado protegeu-os. Os dois irmãos lutaram.

Os sábios da Igreja descobriram mais uma profecia:

Haveria dois soldados. Um de Deus, e um do diabo.

O Guerreiro do Povo era o Soldado do Diabo. Foi vencido e escorraçado pelo amigo que traíra. A artimanha falhou — a maldade da Voz corrupta, o engodo do falso santo, nada foi páreo para o poder da fé. Um ano depois, ainda hoje as forças da Santa Igreja caçam o apóstata. Aguardamos por uma nova Voz, e confiamos em Urag para nos guiar por mais essa provação.

◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂

Tudo mentira.

◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂

O poder dessa história, é claro, é não ter final. Os homens à minha volta berraram num entusiasmo de religião e ufanismo, ao ouvir as últimas notas. Ainda não havia uma Voz, e o inimigo estava à solta. Cabia a todos nós vigiar, em nome de Urag. O bardo contara uma versão quase perfeita; não havia muitos erros. Eu conseguia vê-los, mas acho que mais ninguém. Era um bom bardo, considerando-se tudo, e talvez bardos fossem melhores que escritores, no final das contas.

Não restava quase sol algum lá fora. Os aldeões acenderam as tochas, em busca de luz e calor. E acima de tudo, purificação.

— Prefiro quando não são hereges — disse uma mulher perto de mim, através da falha nos dentes.

— Todo mundo aproveita a noite — disse outra. — Menos nós.

Naquela noite, todos as ignoravam. Tentavam ser religiosos.

— Execução de herege tira o tesão.

— Não tira. Mas deixa com medo.

A outra concordou. Ninguém traía a esposa quando achava que Deus estava olhando.

— Em que será que eles pensam antes de morrer?

— Boceta.

— Será?

— Claro. Se for homem.

— E se for mulher?

— Que queria ter nascido homem. Para pensar em boceta.

Riram.

— Homem sempre pensa em boceta. Nunca viu um enforcamento? O sujeito fica duro, pendurado lá na corda.

— Até depois de mortos, continuam querendo o de sempre.

A cerveja pesou dentro de mim, como uma centena de pedregulhos insolentes. O cheiro da urina empoçada, lentamente absorvida pela terra, e da fritura distante, entrando pelas frestas, provocavam um enjôo fundo, primordial. Quis vomitar, não tinha nada no estômago. Os fregueses começaram a sair da taverna. O homem estava para morrer. Eu também, mas pelo menos não estava preso.

Era uma lenta multidão, derramando-se para o lado de fora como gelatina. Uma vagarosidade preguiçosa. Então, o fluxo se deteve. O povaréu se abriu, meia dúzia recuou. Houve quem reclamasse, desafiasse, mas eram bêbados, que logo foram calados pelos amigos. Enquanto eles saíam, um homem entrara. Tentei me encolher.

Ele era meia cabeça maior do que todos. Seus ombros e sua espada denunciavam: soldado. O rosto não acostumado a olhar o chão, e o caminhar decidido, com um propósito. Seus cabelos eram loiros e longos, amarrados atrás da nuca. O rosto largo, de maçãs altas, bem escanhoado. Não estava sujo. Ou talvez estivesse, mas não era a sujeira entranhada, ancestral, dos que viviam e morriam no celeiro, na olaria, no meio dos porcos. Era ele. Eu estava morto.

Sentou-se à mesa. Já quase todos de pé, mesmo assim abriram um espaço à sua volta. Ele andava pela taverna como se os outros não existissem, uma confiança fácil de guerreiro. Olhou ao redor — o bardo maltrapilho, os bêbados de saída, o taverneiro, as prostitutas, eu. Não se deteve em ninguém. Como saber se me reconhecera? Vira-me, é claro, mas não sei se minha tremedeira podia ser notada.

Chamaram lá fora. Começou a oração. Urag, calai nossas palavras, falai por nossa língua. Tochas foram acesas. O prisioneiro estava para morrer, e eu também. Mas ele seria morto por um padre. Meu assassino era um homem melhor.

Quase ninguém na taverna, e a cada instante menos. Ficaríamos só nós dois. Para sumir no povo, eu devia sair também, mas o caminho até a porta passava por ele. Não me olhava. Eu tinha certeza de que, ao passar, sentiria sua mão agarrando minha camisa, seria derrubado sobre a mesa. Quase senti a madeira áspera no rosto, e então o som da espada deixando a bainha, uma dor aguda, e a sensação quente do sangue escorrendo. Não conseguia tirar os olhos dele. Criava cenas, entre o grotesco e o trágico, para minha própria morte, um vício de escritor. Um homem lá fora iria morrer de verdade. Já estava morrendo.

Ouvi um grito. Haviam tirado a mordaça do herege. Ele pedia por favor.

Senti a pulsação na garganta. Larguei o caneco.

Corri.

◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂

Abri a porta com a mão espalmada. Havia passado por ele, sem notar. Só tinha olhos para o herege que iria morrer, e o fogo já crepitando aos seus pés. O homem deu um berro. A multidão estava hipnotizada em volta, acompanhando o fogo e os gritos. Dos dois lados, os executores seguravam tochas. À frente, o padre — um padre qualquer, a batina tão puída quanto as túnicas dos fazendeiros. Segurava um livro que não sabia ler, recitava passagens meio lembradas, com erros que eu percebia.

Um homem estava para morrer, e eu não conseguia fingir que não tinha culpa.

Empurrei a primeira linha de espectadores, peguei-os de surpresa, um deles escorregou, indo apoiar-se em outro. Eu era um pouco mais baixo que a maioria, e meus braços de escritor não estavam acostumados com aquilo. Não era mais forte que ninguém ali, mas empurrei a segunda fileira. Empurraram-me de volta. Dei um chute às cegas, já não conseguia enxergar nem herege e nem padre, só de esguelha o brilho das chamas. Senti o fedor da fumaça, por enquanto só palha. Minha bota acertou uma canela, seguraram-me o ombro, joguei o cotovelo para trás, bati em alguma coisa. Um homem agarrou minha camisa. Fiz algo que nunca fizera: dei-lhe um soco no nariz. Foi um soco patético, mas cheio de raiva, e vi sangue, alguma coisa raspou no meu punho fechado.

Empurrei, e notei que gritava, gritava junto com o herege. Não sabia por que estavam matando aquele homem. Talvez pela mesma razão de sempre, falou a coisa errada na hora errada, ou talvez fosse um assassino e estuprador. Mas eu sabia que ele, assim como eu, era um condenado, e assim sentia uma estranha afinidade. Éramos gêmeos de morte. Empurrei mais, dei um soco em um estômago, levei pancadas nas costelas e na cabeça, mas estava ensandecido, mal sentia qualquer coisa.

Senti uma golfada de ar fresco, eu saíra da multidão. Logo fui atingido pelo bafo da fogueira. Eu estava na frente de todos, e bem junto ao herege, aos executores e ao padre. Não sabia qual era o meu plano. Pulei, minhas pernas fraquejaram, caí como um boneco, minha fúria era maior que minha habilidade atlética. Vi meu pé dobrado, o tornozelo torcido, senti uma dor lá no fundo, compensei pulando de novo. O executor arregalou os olhos sob o capuz. Caí em cima dele, desequilibrei-o, tomei-lhe a tocha. Uma pancada súbita contra minha omoplata. Então outra na cabeça, eram pedras.

E se eu tinha algum curso de ação, foi aí que o abandonei. Estava enfurecido com aquele padre, aquela gente que me apedrejava e matava um herege. Com a tocha na mão, deixei o executor, corri para o padre. Era um velho horrendo. Brandiu o livro santo contra mim como se fosse uma arma, e era mesmo, mas não funcionaria naquela hora. O herege gritava. Bati na cara do padre, usando a tocha como um porrete, seus cabelos pegaram fogo. Agora eram dois gritando — ou três, porque acho que eu gritava também. O segundo executor investiu contra mim, e a multidão investiu contra mim, com suas pedras e toda sorte de objetos que haviam brotado de algum lugar.

Joguei a tocha para cima deles. Algo estúpido, mas que valeu alguns instantes. Eu só procurava uma maneira de salvar o condenado, resolvi pular por sobre a palha em chamas, tentar desamarrá-lo antes que eu mesmo queimasse. Caí de pé junto ao tronco, agarrei as cordas. Mas obviamente estavam bem presas, não havia nada que eu pudesse fazer. Minhas calças prenderam fogo. Meio saltei, meio desabei por aquele chão de terra, jogando a palha incendiada para todos os lados. Algumas brasas foram voar longe, vagarosas, e queimar tetos de sapé. Rolei no chão, tentando apagar minhas próprias chamas, a turba se espalhou, muitos vindo contra mim.

Senti um chute no estômago, agarrei a perna, o desgraçado caiu. Arrastei-me pelo seu corpo, alcancei seu rosto e mordi. Não tinha noção da força, causei um ferimento feio. Senti o impacto longo de uma paulada nas costas. Eu era o segundo sacrifício daquela noite. Seria um festival, algo para contar aos netos.

Um relincho.

O povo se abriu como um pano na tesoura. Ele surgiu cavalgando, os enormes cascos da montaria se agitaram perto de cabeças. Não sei se alguém morreu atropelado, mas quero acreditar que não. Ele montava em pêlo, segurando a crina, e a outra mão no cabo da espada. Os calcanhares na barriga do cavalo, que parecia saber que estava sendo montado por um homem digno, um protagonista. Ele saltou, e eu tive uma esperança besta de que fosse me salvar, mas é claro que não. Saltou na direção do herege. Nem cavalo e nem cavaleiro se importavam com as chamas, porque eram heróis invencíveis. Não: porque eu espalhara o material incendiado, e o que havia sido uma pilha compacta e mortal tornara-se um fogo arredio e disperso, sem combustível, que assustava mais do que feria. Ele passou pelo herege, estendendo o braço da espada para trás, cortando as cordas. O homem despencou. Ele agarrou-o, jogou-o no lombo do animal. Claro que salvaria o herege. Era o Soldado do Diabo.

Um momento para tomar fôlego: todos os olhos nele, nenhuma atenção em mim. Aproveitei, ergui-me, o tornozelo torcido me derrubou de novo, apoiei-me num qualquer. O homem que eu mordera tentou agarrar minha perna, dei-lhe um coice. O Soldado do Diabo voltou seu cavalo para mim. Incitou-o ao povo, fazendo-os cair, correr, sair da frente. Galopou em minha direção, eu não saí — valentia de mártir, paralisia de medo.

— Estou, aqui, Atreu! — gritei. — Não estou fugindo! Venha me matar!

Ou quase. Meu grito saiu esganiçado, e não cheguei à segunda palavra, antes que o cavalo estivesse sobre mim. E Atreu, o Guerreiro do Povo, o Soldado do Diabo, erguesse sua espada e abaixasse-a, e tudo ficasse negro.

◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂ ◂

Outra mentira: não era um cavalo. É claro que não haveria um cavalo num lugar miserável como aquele.

Era uma mula.

Mas um cavalo soa melhor.

O caçador de apóstolos é o novo romance de fantasia de **Leonel Caldela**, o mesmo autor da *Trilogia da Tormenta* (*O inimigo do mundo*, *O crânio e o corvo* e *O terceiro Deus*).

Com edição de **J.M. Trevisan**, *O caçador de apóstolos* será publicado pela Jambô Editora ainda no primeiro semestre de 2010. Fique atento às novidades sobre esta nova saga de fantasia aqui mesmo, na DragonSlayer, ou no site da editora, em www.jamboeditora.com.br.

ABELARDUS, LEGIÃO DO INVERNO

O General Abelardus escalou a hierarquia das legiões desde a base até quase o topo — hoje responde apenas ao próprio Imperator. Nasceu em uma pequena aldeia do interior de Tapista, de onde partiu para cumprir seu tempo de serviço militar obrigatório. Nunca mais deixou as legiões.

Abelardus é um dos poucos militares tapistanos que participou de todas as atividades das forças armadas, viajando por terra e mar, e combatendo em todos os frontes possíveis.

Mas seu grande amor sempre foram as Montanhas Uivantes, seu clima frio e as imensidões geladas. Repetidamente requisitava servir no posto mais inóspito do exército de Tauron. Quando ascendeu a general, foi informado dos planos de conquista, e recebeu o comando das operações nas Uivantes. Tornou-se responsável pela rota que despejaria as legiões por todo o sudoeste de Arton — e também em Deheon, o Reino-Capital.

Hoje, Abelardus continua no comando da Rota das Uivantes e de todas as operações no Reino Gelado. Depois das Guerras Táuricas, muitos ousaram atacar os fortes e acampamentos ao longo da Rota, mas o General Abelardus e suas tropas sempre estiveram lá para garantir a segurança da propriedade do Império.

Abelardus possui os melhores mapas das Montanhas Uivantes, com entradas de túneis e passagens secretas que poucos conhecem. Grupos que se aventurem pelo reino podem precisar de um desses mapas, e o general nunca abriria mão deles... Dizem que há uma disputa entre o exército de Abelardus e os Escolhidos de Beluhga. Ambos os lados precisam de informações, e podem contratar aventureiros para incursões contra o inimigo.

Abelardus: minotauro Guerreiro 6/Centurião 10, LN; ND 16; tamanho Médio, desl. 6m; CA 31 (+8 nível, +1 natural, +1 Des, +8 armadura, +3 escudo); PV 137; corpo-a-corpo: lança de falange de adamante obra-prima +24 (2d6+15, x3), *gládio gélido +27* (1d6+20, 17-20/x3) ou *gládio gélido +23* (1d6+20, 17-20/x3) e chifres +19 (1d6+15); hab. ataque calculado, conhecimento militar, é proibido morrer 2/dia, faro, formação inquebrável, liderar pelo exemplo, ordens de combate; Fort +16, Ref +11, Von +11; For 24, Des 13, Con 19, Int 13, Sab 12, Car 16.

Perícias & Talentos: Atletismo +21, Intimidação +22, Ofício (soldado) +20; Acerto Crítico Aprimorado (gládio), Ataque Poderoso, Comandar, Duro de Matar, Escudo Veloz, Especialização em Arma (gládio), Falange, Foco em Arma (gládio), Formação Tartaruga, Tolerância, Trespassar, Usar Arma Exótica (lança de falange).

Equipamento: armadura do general, escudo pesado obra-prima, *gládio gélido*, lança de falange de adamante obra-prima. O *gládio gélido* é um *gládio de gelo eterno +3*. Uma criatura atingida pela arma deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 19), ou será envolvida por um bloco de gelo, que a deixa imobilizada e causa 1d6 pontos de dano de frio por rodada. Esta habilidade dura um minuto ou até o bloco de gelo sofrer 20 pontos de dano, e pode ser usada três vezes por dia. A *armadura do general* é uma *loriga segmentada +2* que fornece +2 de bônus em Força e Carisma.

CENTURIÃO

As legiões de Tapista contam com mais do que apenas força: sua maior arma é a disciplina. Alguns afirmam que os grandes responsáveis por isso são os generais minotauros, mas os verdadeiros soldados conhecem a importância dos líderes de campo, que entram em batalha junto com os legionários. Estes são os centuriões.

O centurião é o comandante de uma centúria (grupo de mais ou menos cem legionários), que cumpre as ordens dos generais e decide o dia-a-dia dos soldados. Não é um líder afastado, mas alguém que compartilha das agruras da vida em campanha e conhece cada soldado pelo nome. Alguns centuriões são tiranos implacáveis, que controlam seus homens pelo medo. Outros são como pais e protetores, lamentando cada morte e esforçando-se ao máximo pelo bem da centúria. Seja como for, o centurião sempre conta com o respeito e obediência dos legionários, pois essa é a base do poderio deste exército. Mesmo com sofrimento diário, os soldados sabem que o centurião toma as melhores decisões a longo prazo.

Além de seu papel nos combates campais, o centurião é um oficial de confiança, que pode ser designado para missões especiais nos territórios conquistados ou em áreas hostis. Não é incomum que um centurião seja enviado junto a um grupo de aventureiros a serviço do Império de Tauron para tarefas importantes. Suas habilidades e conhecimento são tão úteis em um pequeno bando quanto em um batalhão. Em raras ocasiões, um centurião se revolta contra o Império, e passa a usar seu treinamento em favor dos rebeldes. Embora um traidor como este nunca vá estar seguro em qualquer um dos lados, é um adversário terrível, usando a força dos minotauros contra eles próprios.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um centurião, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Raça:** minotauro.
- **Perícias:** Intimidação, Ofício (soldado).
- **Talentos:** Comandar, Usar Armaduras Pesadas, Usar Escudos.
- **Bônus base de ataque:** +5
- **Tendência:** Leal.
- **Especial:** deve ter sido treinado pelas legiões de Tapista.

HABILIDADES DE CLASSE

Conhecimento Militar: aplicando princípios de disciplina marcial, logística e estratégia às mais diversas situações, o centurião pode resolver problemas de um modo direto e eficiente. Uma vez por dia, ele pode substituir um teste de uma perícia qualquer por um teste de Ofício (soldado).

Ordens de Combate: gastando uma ação livre por rodada, o centurião pode conceder um bônus em jogadas de ataque e classe de armadura a todos os aliados que puderem ouvi-lo. Este bônus é igual ao nível de classe do centurião ou seu bônus de Carisma, o que for menor (ou seja, um Guerreiro 6/Centurião 3 com Carisma 14 concederia um bônus de +2 a seus aliados). Se o centurião não puder realizar ações livres, não concederá o bônus na rodada, até que possa agir novamente.

Ataque Calculado: um militar experiente conta mais com tática e calma do que com força bruta. A partir do 2º nível, o centurião pode substituir uma jogada de ataque por um teste de Ofício (soldado). Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + o modificador de Inteligência do centurião.

Técnica de Luta: no 3º, 6º e 9º níveis, o centurião recebe um talento de combate.

Nível	Bônus Base de Ataque	Habilidades de Classe
1º	+1	Conhecimento militar, ordens de combate
2º	+2	Ataque calculado
3º	+3	Técnica de luta
4º	+4	É proibido morrer (1/dia)
5º	+5	Liderar pelo exemplo
6º	+6	Técnica de luta
7º	+7	—
8º	+8	É proibido morrer (2/dia)
9º	+9	Técnica de luta
10º	+10	Formação inquebrável

PV por nível 6

É Proibido Morrer: os soldados temem decepcionar o centurião mais do que a própria morte! Se um de seus aliados for reduzido a 0 PV ou menos, o centurião pode fazer um teste de Intimidação imediatamente (CD igual ao dano sofrido), como uma reação. Caso o centurião seja bem-sucedido, o aliado não sofre o dano. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia no 4º nível, e duas vezes por dia no 8º nível.

Liderar pelo Exemplo: o centurião sabe que não pode exigir de seus homens aquilo que ele mesmo não é capaz de fazer. No 5º nível, o bônus pela habilidade ordens de combate passa a se aplicar ao próprio centurião.

Formação Inquebrável: sob as ordens de um centurião, um grupo de soldados ou aventureiros é uma unidade sólida, que luta como um único guerreiro invencível. O centurião pode escolher um número de aliados igual ao seu modificador de Carisma. O centurião e esses aliados então somam todos os seus pontos de vida no início do combate. O total de pontos de vida de todos passa a ser compartilhado, e nenhum membro da formação cai até que todo esse total acabe (quando então todos caem ao mesmo tempo). Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

NOVOS TALENTOS

ESCUDO VELOZ COMBATE

Você sabe se movimentar com rapidez, usando seu escudo para se defender de ataques de todos os lados.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se você estiver usando um escudo, não pode ser flanqueado.

FORMAÇÃO TARTARUGA COMBATE

Usando um escudo em um padrão de movimentos complexos, você se protege por inteiro, como uma tartaruga dentro de seu casco.

Pré-requisito: Escudo Veloz.

Benefício: se você estiver usando um escudo, recebe +2 nos testes de resistência.

• • • • • • • • • • •

Este artigo usa as regras do novo *Tormenta RPG*, das quais você teve uma amostra na DragonSlayer 28. Mas, caso você ainda não tenha acesso ao livro, pode adaptá-las facilmente às regras padrão de *D&D*. Mais classes de prestígio e talentos dos minotauros — e dos rebeldes que lutam contra eles — estarão presentes no suplemento *Guerras Táuricas*, em breve nas livrarias.

Gazeta do Reinado

Texto: Gustavo Brauner
Arte: Roger Medeiros

O fim ou um novo começo?

As Guerras Táuricas acabaram, mas a reconstrução de Arton mal começou. Os exércitos do Império de Tauron, como os minotauros agora exigem que seu reino seja chamado, voltaram para suas terras, deixando um rastro de ódio, desconfiança e frustração.

Frustração pelas principais lideranças do Reinado mostrarem-se incapazes de reunir seus exércitos a tempo de fazer frente às legiões táuricas, obrigando o Rei-Imperador Thormy a negociar e oferecer sua liberdade em troca da paz. *Desconfiança* porque moradores — amigos, vizinhos e sacerdotes — com quem os artonianos conviviam há anos mostraram-se na verdade espiões e soldados infiltrados. *Ódio* provocado pela desconfiança e frustração, e pela maneira como os minotauros demonstraram sua superioridade militar: atacando de maneira sorrateira em um momento que muitos consideram um dos mais frágeis do Reinado — após a invasão da Tormenta (e da área de Tormenta em Trebuck, da queda de Glórienn e do caos no Panteão, e da desordem entre os cavaleiros da Luz) e logo após a guerra contra Mestre Arsenal (que exauriu o Reinado como um todo, tanto para fortalecer Arton quanto para debilitar o ex-sumo-sacerdote da Guerra).

Não podemos dizer que os minotauros deixaram também um rastro de destruição às suas costas, pois tudo o que ficou para trás tornou-se parte de seu novo Império; eles conquistaram tudo por onde passaram, com exceção das Uivantes (embora dominem toda a região sul do Reino Gelado) e do Reino-Capital, Deheon. Diz-se nos bastidores diplomáticos que os minotauros logo erguerão uma enorme embaixada em Valkaria, cujo tamanho e arquitetura (mesclando palácio, templo e fortificação) servirão para lembrar a todos da grandeza de sua civilização. Ou será, perguntamos, que essa nova embaixada não se tornará apenas um lembrete de sua ameaça e opressão?

Opressão no Império de Tauron

Todos sabem como os minotauros são apegados às leis e obcecados em estabelecê-las e segui-las (e em exigir que os outros as sigam).

De acordo com nossos agentes nos reinos conquistados, é exatamente isso que está acontecendo. Apesar de manter os regentes e a nobreza local, depois das Guerras Táuricas os minotauros estabeleceram governadores para cada um de seus novos domínios, e toda uma nova cadeia de comando (social, política e militar). Além disso, as leis que antes eram apenas de Tapista agora estão sendo estendidas também para os reinos conquistados. A população tem resistido às mudanças e, de acordo com agentes da *Gazeta*, "revolta" parece ser a palavra mais usada entre os moradores das grandes e pequenas cidades dos novos domínios do recém-formado Império.

Cisão em Doherimm

Se na superfície a situação é caótica — guerras, troca de regentes e mudanças no Panteão —, nas profundezas de Arton parece que a situação se repete. De acordo com relatos, Doherimm está à beira da guerra civil. De um lado estariam os anões mais tradicionais, fiéis a Khalmyr, ao Rei Thogar Hammerhead I e às mais antigas tradições. Do outro, aqueles fiéis a Tenebra, ao clero da Deusa das Trevas e que buscam novas maneiras de expressar seu talento artesanal.

Aparentemente, quando Khalmyr abriu mão da liderança do Panteão, anões fiéis à Deusa das Trevas viram o momento como uma oportunidade e admitiram abertamente sua preferência (sabe-se que o culto a Tenebra sempre existiu entre os habitantes de Doherimm, embora velado). Aos anões insurgentes uniram-se a ferreiros que buscavam (em segredo) novas maneiras de trabalhar o ferro, o que teria levado à cisão no Reino dos Anões. Sussurros dizem que os ferreiros buscavam trabalhar com a pólvora, o perigoso pó negro proibido em todo o Reinado. A *Gazeta* manterá seus leitores atualizados à medida que surgirem novas informações.

Malpetrim: Cidade Livre

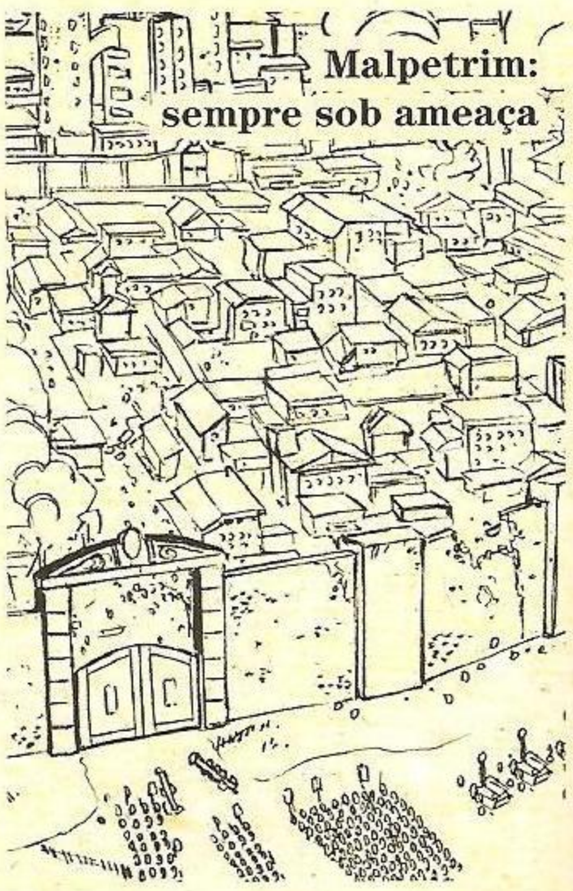
Durante as Guerras Táuricas houve uma cidade que rechaçou e resistiu à invasão dos minotauros: Malpetrim, Capital dos Aventureiros de Arton.

Devido à sua grande população de heróis, a cidade conseguiu evitar a invasão de suas muralhas, resistindo à múltiplos ataques durante toda a guerra. Com o fim das Guerras Táuricas, o Império de Tauron negociou com o Conselho Regente, que conseguiu manter a autonomia da cidade, embora ao custo de pesados impostos.

Nas palavras de um dos conselheiros da Capital dos Aventureiros, o paladino de Khalmyr Mark Silver: "Malpetrim sempre foi uma cidade livre, e assim vai permanecer. Os tapistanos não conseguiram conquistar-nos. Se tudo que conseguem é negociar um pequeno imposto em ouro, pagamos essa esmola rindo de nossos 'conquistadores'. Em Malpetrim jamais haverá um governante que não tenha sido também um herói".

Fontes indicam que Malpetrim é o principal ponto de encontro das lideranças pró-revolta, e que logo uma revolução vai assolar o Império de Tauron partindo da Capital dos Aventureiros.

Malpetrim será descrita em detalhes em *Tormenta RPG*.


Malpetrim: sempre sob ameaça

Mudanças no Panteão

Tauron, Deus da Força e da Coragem, é o novo líder do Panteão. De acordo com clérigos da mais alta ordem, a mudança deu-se de maneira pacífica, sem um duelo entre Khalmyr e o Deus dos Minotauros.

De acordo com o sumo-sacerdote do Deus da Justiça, foi o próprio Khalmyr que decidiu abdicar do posto de líder do Panteão, oferecendo-o a Tauron. Não foi uma questão relacionada à quantidade de seguidores ou poder divino, mas a uma lição. "Nosso Senhor Khalmyr passou por todo tipo de provação como líder do Panteão. Ele provou tanto sua sabedoria quanto sua força inúmeras vezes, e não seria duelando com Tauron ou qualquer outra divindade que mostraria essas duas virtudes", disse o sumo-sacerdote. "Ao invés de lutar, Khalmyr preferiu ensinar pelo exemplo, oferecendo ao Deus da Força a liderança do Panteão. Cabe agora a Tauron mostrar algo mais do que sua brutalidade típica — se isso for possível para ele".

Quanto às atividades do Deus da Justiça, o sumo-sacerdote disse: "Nosso Senhor Khalmyr vai agora voltar-se inteiramente para a causa da justiça. Livre das responsabilidades do Panteão, pode dedicar-se ao que realmente importa para ele: defender os que não podem defender a si mesmos, derrubar tiranos e ajudar os artonianos a terem mais igualdade, compaixão e bondade para com o próximo". O sumo-sacerdote do Deus da Justiça não quis comentar um possível envolvimento do clero de Khalmyr nos crescentes rumores de uma revolução no recém-formado Império de Tauron, dizendo apenas: "Não pronuncio-me sobre estes rumores, pois eu estaria mentindo sobre os fatos. Rumores são apenas rumores". O sumo-sacerdote completou sua enigmática colocação mencionando que qualquer pronunciamento quanto aos rumores de revolução estaria "fora dos ensinamentos de Khalmyr de verdade, justiça, honra e lealdade".

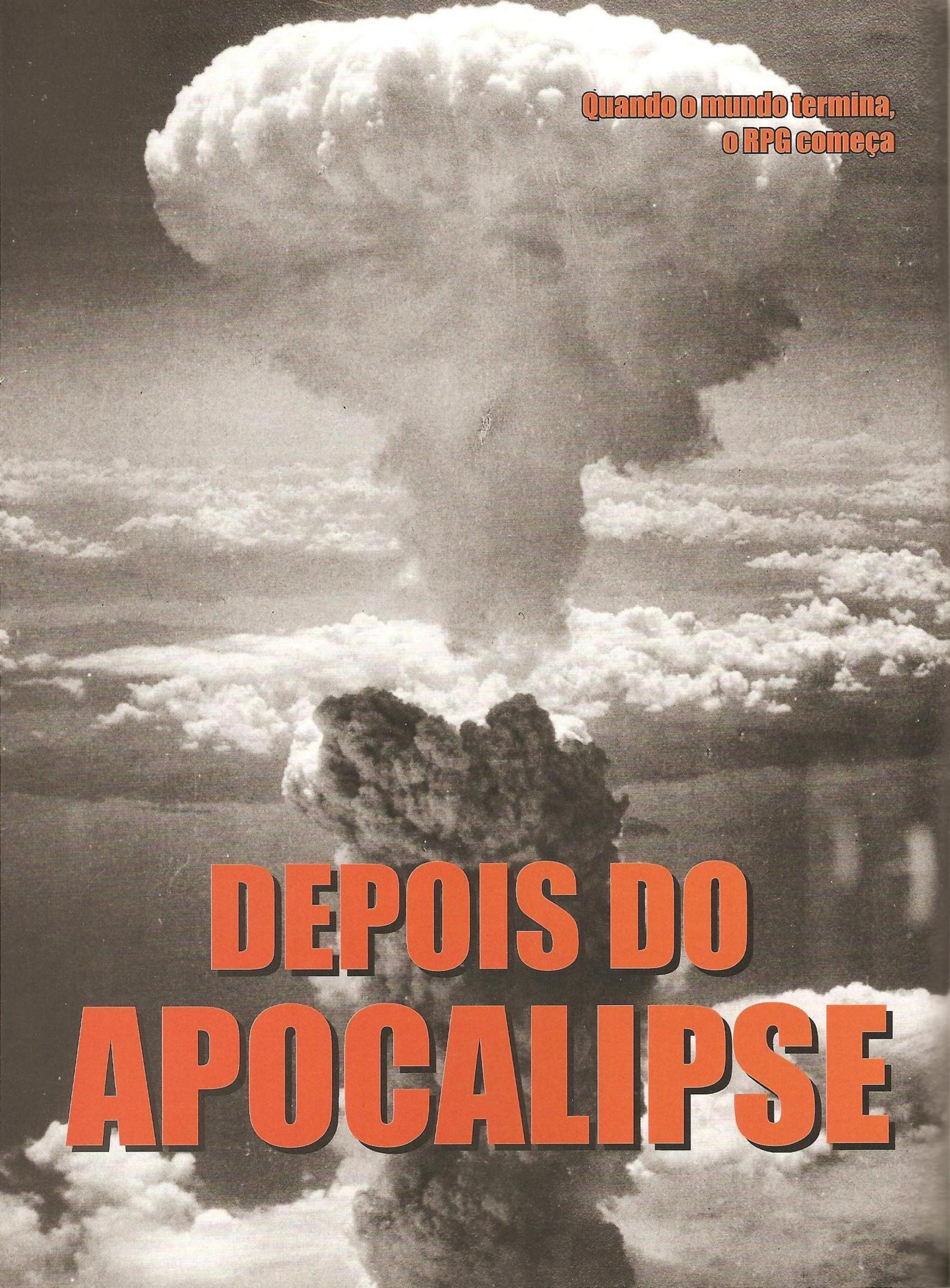
Coroação da nova Rainha-Imperatriz

Está marcada para esta semana a coroação de Shivara Sharpblade como Rainha-Imperatriz do Reinado de Arton. A escolha só foi oficializada após longas reuniões entre o Conselho de Regentes, seus assessores e diplomatas.

Embora a cerimônia se dê tanto tempo após o fim das Guerras Táuricas, sabe-se que a nova Rainha-Imperatriz já governa desde que a comitiva tapistana levando o Rei Thormy deixou os portões do Palácio Imperial. E mais: a própria Shivara teria sido responsável por manter o Reinado coeso depois da guerra.

Um dos primeiros decretos da Rainha Shivara foi manter Valkaria como a Cidade-Capital do Reinado. Nas palavras da Rainha-Imperatriz: "Foi aqui que os colonizadores encontraram nossa deusa — e foi daqui que partiram para desbravar o resto de Arton. Não existe outro lugar no mundo que pudesse ser a capital do Reinado". Quando perguntada sobre a posição de Trebuck na nova realidade política, a Rainha-Imperatriz disse: "Trebuck sempre estará em meu coração. Mas a Capital do Reinado sempre foi, e sempre será, Valkaria". Ela não mencionou Yuden.

Com a declaração, a Rainha-Imperatriz busca apaziguar os ânimos desconfiados, para não dizer insurgentes, que inflamaram-se nos últimos tempos, suspeitando de que a Capital do Reinado fosse transferida para Trebuck.


Quando o mundo termina,
o RPG começa
DEPOIS DO
APOCALIPSE

Alguém apertou o botão vermelho. Os mísseis nucleares voaram entre os continentes e, em questão de horas, todas as grandes nações do mundo foram destruídas.

A poluição e a interferência humana finalmente foram demasiadas para o planeta, e o próprio clima se voltou contra nós. As calotas polares derreteram, gigantescos maremotos destruíram as cidades costeiras, tempestades colossais varreram o resto.

Os mortos se ergueram. Infectando mais e mais pessoas, deixaram um rastro de destruição, e a sociedade ruiu.

Algum poder divino superior simplesmente ficou farto dos erros da humanidade. Com um pensamento e uma horda de anjos, destruiu tudo que levamos milênios para construir.

De qualquer forma, nossas vidas nunca mais serão as mesmas. Diga adeus à sua segurança, ao conforto da sua casa. Aprenda a viver sem utilidades como computadores, telefones ou energia elétrica. Esqueça divertimentos como cinema, televisão ou mesmo livros e revistas. O importante agora é sobreviver, e não há tempo para mais nada. Uma maleta cheia de dinheiro vale muito menos que uma lata de feijões. Uma metralhadora pode valer menos que um facão, se não houver balas disponíveis.

Bem-vindo ao mundo após o fim.

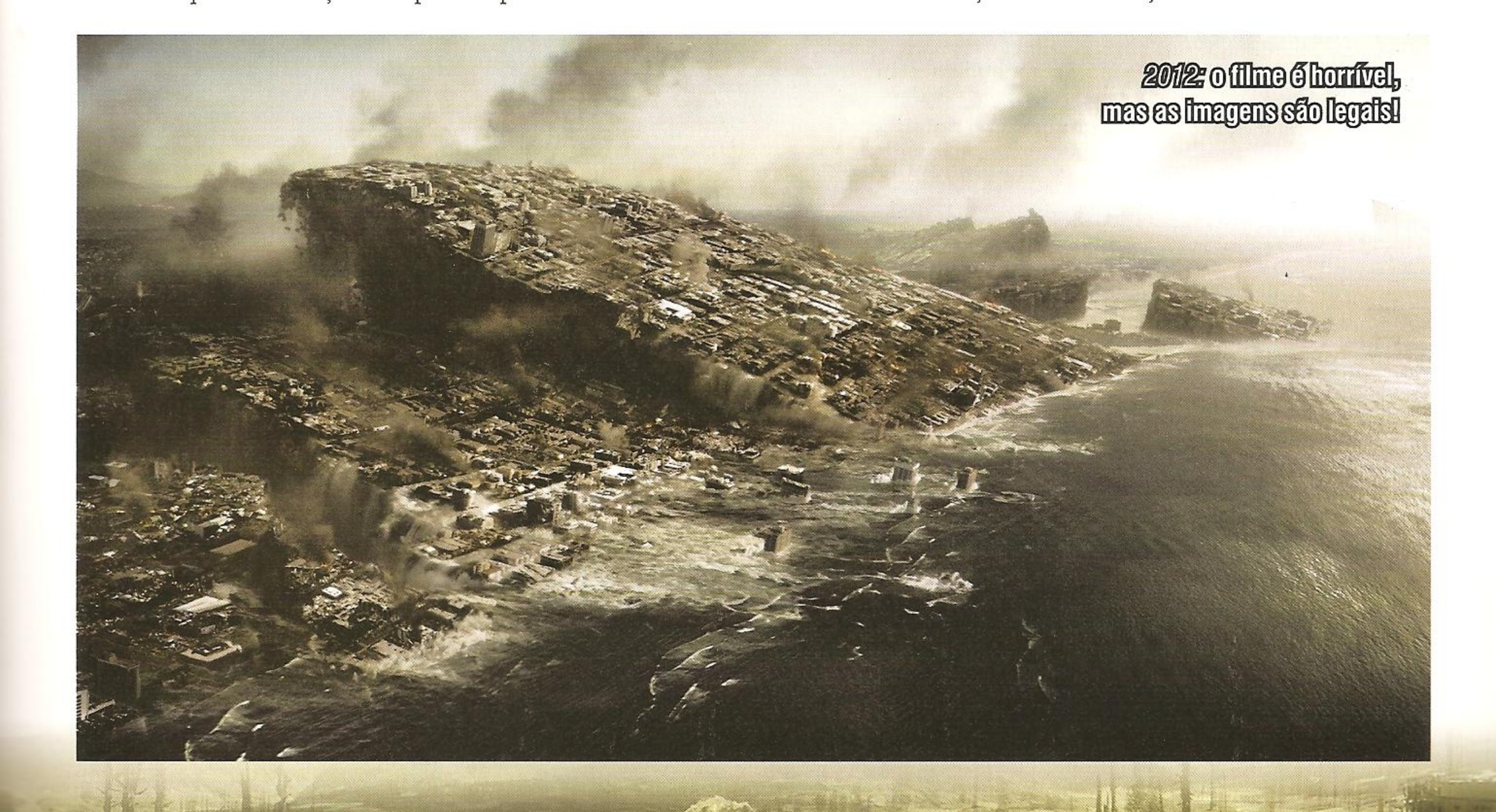
O que é um mundo pós-apocalíptico?

Se você já viu filmes como *Mad Max*, *Os Doze Macacos*, *Reino de Fogo*, *Waterworld*, *O Mensageiro*, *Eu Sou a Lenda* e até mesmo *Matrix* e *O Exterminador do Futuro: a Ascensão das Máquinas*, sabe do que estamos falando. Um cenário pós-apocalíptico é um mundo (em geral o nosso) que passou por um imenso desastre, durante o qual a civilização ruiu por completo.

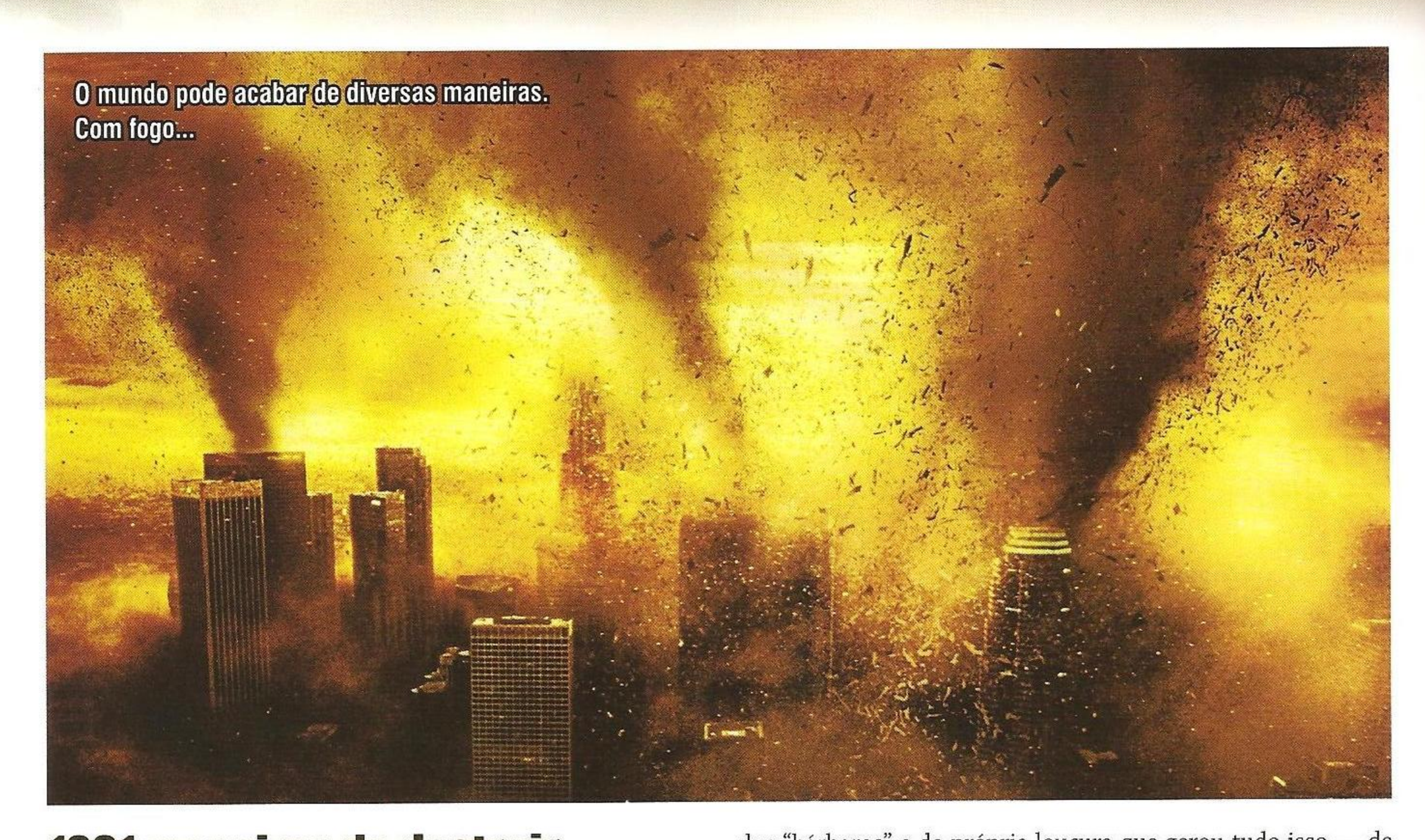
Existem alguns elementos típicos da estética pós-apocalíptica: gangues de motoqueiros, mutantes radioativos, armaduras feitas de placas de trânsito, saqueadores sanguinários... Mas, em essência, o que define o gênero é a escassez de recursos que para nós são rotineiros (como comida, roupas ou combustível) e a falta de lei. Um mundo pós-apocalíptico é aquele onde não é mais seguro andar pelas estradas. Onde as cidades em ruínas escondem perigos a cada dez metros. Mais importante: um mundo pós-apocalíptico não *produz* aquilo de que precisa. Não constrói prédios, não fabrica armas, não inventa novas tecnologias. É um mundo que vive dos restos de uma civilização anterior. No nosso mundo, existem coisas que são escassas (e, assim, muito caras) — mas, depois do apocalipse, ninguém cria nada novo. Por isso, muitos estão dispostos a matar para obter o que querem. Você não pode escolher comprar outro galão de gasolina: talvez o motoqueiro errante possua *o último galão do mundo!*

Cenários desse tipo são divertidos porque combinam o melhor de aventuras futuristas e contemporâneas com o melhor da fantasia medieval. Por um lado, temos armas de todos os tipos, carros, helicópteros e outras coisas legais. Também temos elementos familiares (roupas, marcas, produtos, obras, músicas e lugares que reconhecemos do nosso próprio mundo). Por outro lado, temos batalhas épicas, grandes vilões, monstros e uma sociedade que *precisa* de heróis. Talvez seja estranho imaginar uma batalha campal com granadas e lança-mísseis em plena Avenida Paulista nos dias de hoje, porque as autoridades logo iriam intervir... Mas numa Avenida Paulista pós-apocalíptica, isso seria rotineiro!

Além disso, esse tipo de campanha se presta para usar ambientes e lugares conhecidos dos jogadores. E daí se você mora numa pequena cidade no interior do Brasil? Depois do apocalipse, esse lugar é tão desenvolvido quanto Nova York! Pode ser uma boa rolar um jogo na própria cidade natal do grupo, e divertir-se com as descrições de vizinhanças locais semi-destruídas.



2012: o filme é horrível, mas as imagens são legais!



1001 maneiras de destruir o mundo

O primeiro passo para uma campanha como esta é escolher o desastre que pôs fim à civilização. Vamos a algumas opções.

Caos social

Não foi preciso um desastre ecológico ou uma guerra nuclear, muito menos intervenção divina. As desigualdades e o ódio que nós mesmos criamos derrubaram o castelo de cartas que chamamos de "sociedade", e a humanidade pôs fim a si mesma.

Neste cenário, a destruição é generalizada. Imensas revoltas populares queimaram as grandes metrópoles, ataques terroristas destruíram os monumentos, trabalhadores enfurecidos demoliram fábricas. Em um determinado momento, mesmo os mais pacíficos dentre nós se juntaram à barbárie, quebrando e matando apenas para descarregar nossas frustrações, e pôr fim ao mundo que nos oprimia.

Não existem mutantes ou monstros, mas a violência é generalizada. O maior objetivo da revolta foi derrubar a sociedade — todas as figuras de autoridade e meios de controle social caíram, livros foram queimados, computadores foram destruídos aos milhares. Museus vieram abaixo, junto com toda a cultura. Em alguns casos, todo tipo de tecnologia pode ter sido visto como inimigo.

Os grandes perigos são bandos de saqueadores e simples sádicos. Talvez eles sejam brutos que não sabem nem mesmo dirigir um carro, mas são muitos. Aqueles que tentam sobreviver podem ter mais recursos, mas são um mero punhado. Qualquer comunidade, por menor que seja, torna-se um alvo instantâneo dos "bárbaros" e da própria loucura que gerou tudo isso — de uma hora para outra, cidadãos pacíficos podem se tornar violentos de novo.

Qualquer perigo externo é potencializado numa situação deste tipo. Caso surja uma epidemia, será quase impossível descobrir conhecimento antigo sobre medicina, e qualquer tentativa de desenvolver conhecimento novo atrairá a violência. O mundo torna-se um lugar desconhecido, inexplorado, pois não há mapas ou qualquer tipo de informação. Mesmo uma viagem de poucos dias a pé leva para território completamente irreconhecível, que pode conter todo tipo de perigo.

Desastre ambiental

Abusamos demais do planeta. Poluímos os rios, mares, céus e tudo que encontramos. Criamos um verdadeiro continente de plástico descartado. Alteramos o clima através de nossa interferência, e agora estamos sofrendo as conseqüências.

Neste tipo de ambiente, as condições ambientais são o maior desafio. Embora todas as cidades costeiras tenham sido destruídas e inundadas por gigantescos tsunamis, existem cidades quase intactas no interior — mas elas estão congeladas, ou então têm temperaturas acima dos 60° C. Existe escassez extrema de alimentos, pois o desastre matou a maior parte das plantas e animais. Bandos canibais vagam em busca de caça. O ar não é respirável em muitos locais, exigindo o uso de máscaras e tanques de oxigênio.

Dependendo de quanto tempo houver se passado desde o apocalipse, os humanos e animais podem ter evoluído para se adaptar ao ambiente — talvez alimentando-se de lixo ou ficando cobertos de pêlo para resistir ao frio. Um exemplo disso está em *Waterworld* (por pior que o filme seja).

Desastre biológico

Uma nova variedade de gripe matou 90% da população mundial. Uma arma bacteriológica saiu do controle das grandes potências, dizimando aliados e inimigos da mesma forma. Ataques terroristas espalharam novas variedades de doenças, causando pandemias generalizadas. Quase todos estão mortos, e uma tosse ou espirro pode ser o suficiente para levar uma bala na cabeça, antes que você infecte mais alguém.

Neste tipo de cenário, boa parte das construções e objetos ainda está intacta — não houve grandes explosões ou terremotos para destruir as cidades. No entanto, tudo está deserto. A maior preocupação é preservar a própria vida e garantir o futuro da raça humana. Talvez a doença transforme suas vítimas em monstros sanguinários, e haja um perigo a mais a ser considerado.

Como alternativa, talvez a doença só afete uma parte da população, ou um tipo de criatura. Em *Os Doze Macacos*, apenas os humanos eram afetados pelo vírus, e os animais reinavam. Na HQ *Y: o Último Homem*, apenas os machos de todas as espécies morreram, deixando as fêmeas (inclusive humanas) intactas. Tudo isso terá ramificações: se todos os homens do mundo morrerem, não haverá mão-de-obra suficiente para operar muitas usinas, fábricas, etc., e a sociedade terá de se adaptar. Ainda na HQ do exemplo, o exército de Israel se tornou o mais forte do mundo, já que treina todas as mulheres do país em combate!

Holocausto nuclear

Em geral, é nisto que pensamos quando falamos de cenários pós-apocalípticos. Durante a Guerra Fria, o arsenal nuclear americano e soviético realmente ameaçava destruir o mundo, e mesmo hoje em dia não há falta de malucos armados com bombas atômicas. Basta apertar um botão, e o mundo acaba.

Este é o apocalipse "padrão", porque reúne elementos de todos os principais tipos de destruição. Cidades foram devastadas, porque foram os principais alvos das bombas. Existem inúmeras doenças, provenientes da radiação. O clima mudou (talvez um inverno nuclear), e as explosões causaram maremotos e terremotos.

Neste ambiente, é comum que haja vários tipos de mutantes. Podem ser mutantes "clássicos" dos filmes B (humanos com características de animais, plantas inteligentes, pessoas com duas cabeças, gigantes, psiônicos...) ou coisas mais "realistas" (pessoas horrivelmente deformadas, com tumores que garantem uma vida curta e dolorosa). De qualquer forma, é pouco provável que a humanidade permaneça inalterada com tanta radiação por aí. Além dos humanos, prepare-se para ver insetos do tamanho de carros, animais distorcidos e ferozes, zumbis radioativos...

Logo antes do apocalipse havia um clima de guerra, e este mundo tem muitas armas. Embora todos soubessem que o conflito final seria travado à distância, todas as potências se armavam para pequenas escaramuças e batalhas em países subdesenvolvidos, como prelúdio à guerra "verdadeira". Os exploradores de uma ruína pós-guerra nuclear podem esperar encontrar muitas coisas destinadas a matar outras pessoas. Por outro lado, o pulso eletromagnético causado pelas bombas inutilizou boa parte da tecnologia — não espere encontrar computadores funcionais.

Além dos mutantes e dos armamentos, o principal perigo neste cenário é a radiação. Existe água à vontade, mas não é aconselhável bebê-la sem examiná-la com um contador geiger. Se estiver contaminada, é melhor ficar com sede. O mesmo vale para as plantas que crescem em solo irradiado (e os animais que as consomem): você pode morrer de fome antes de encontrar um vegetal não-contaminado, ou comer o que achar pela frente, e preparar-se para as conseqüências.

...Ou com gelo.
O importante é que acabe!

Resident Evil: apocalipse contra zumbis

Qualquer sociedade à beira de uma guerra atômica constrói abrigos anti-nucleares. Assim, você pode encontrar pequenos "bolsões" protegidos do mundo exterior, com comida, água, equipamentos e informações (mapas e manuais podem ser tão úteis quanto granadas!).

Invasão alienígena

Cedo ou tarde, tinha que acontecer. Uma raça alienígena desenvolvida entrou em contato conosco, e o resultado foi a destruição. Talvez eles fossem pacíficos, mas a sede de sangue dos humanos provocou uma guerra. Talvez eles tenham mesmo vindo para conquistar ou destruir o planeta, em busca de recursos (água, oxigênio) ou apenas para nos tornar escravos.

De qualquer forma, a devastação foi total. Se estavam em busca de recursos, os invasores roubaram o que queriam (secando os oceanos ou extraindo componentes importantes da nossa atmosfera) e foram embora. Se queriam nos escravizar, bombardearam o mundo até que nos rendêssemos, e hoje em dia habitam algumas poucas cidades-estados, explorando-nos, enquanto a maior parte do planeta está em ruínas. Pode ser que a guerra tenha sido custosa demais para os aliens, e eles tenham desistido e ido embora depois de nos reduzir a cinzas.

Neste tipo de cenário, pelo menos uma raça alienígena está presente. Podem ser apenas inimigos ou também exilados aqui, caçados injustamente pelos crimes de seus conterrâneos. Também existe tecnologia avançada em alguns lugares (os veículos e armas dos invasores). Existe a esperança de fuga do mundo devastado: talvez seja possível ir para um planeta menos hostil, a bordo de uma nave capturada.

Invasão sobrenatural

Cthulhu fhtagn! O mundo atual é baseado em ciência e razão, mas a verdade se escondia nas sombras: existem poderes sombrios, capazes de destruir a humanidade. E foi isso que fizeram.

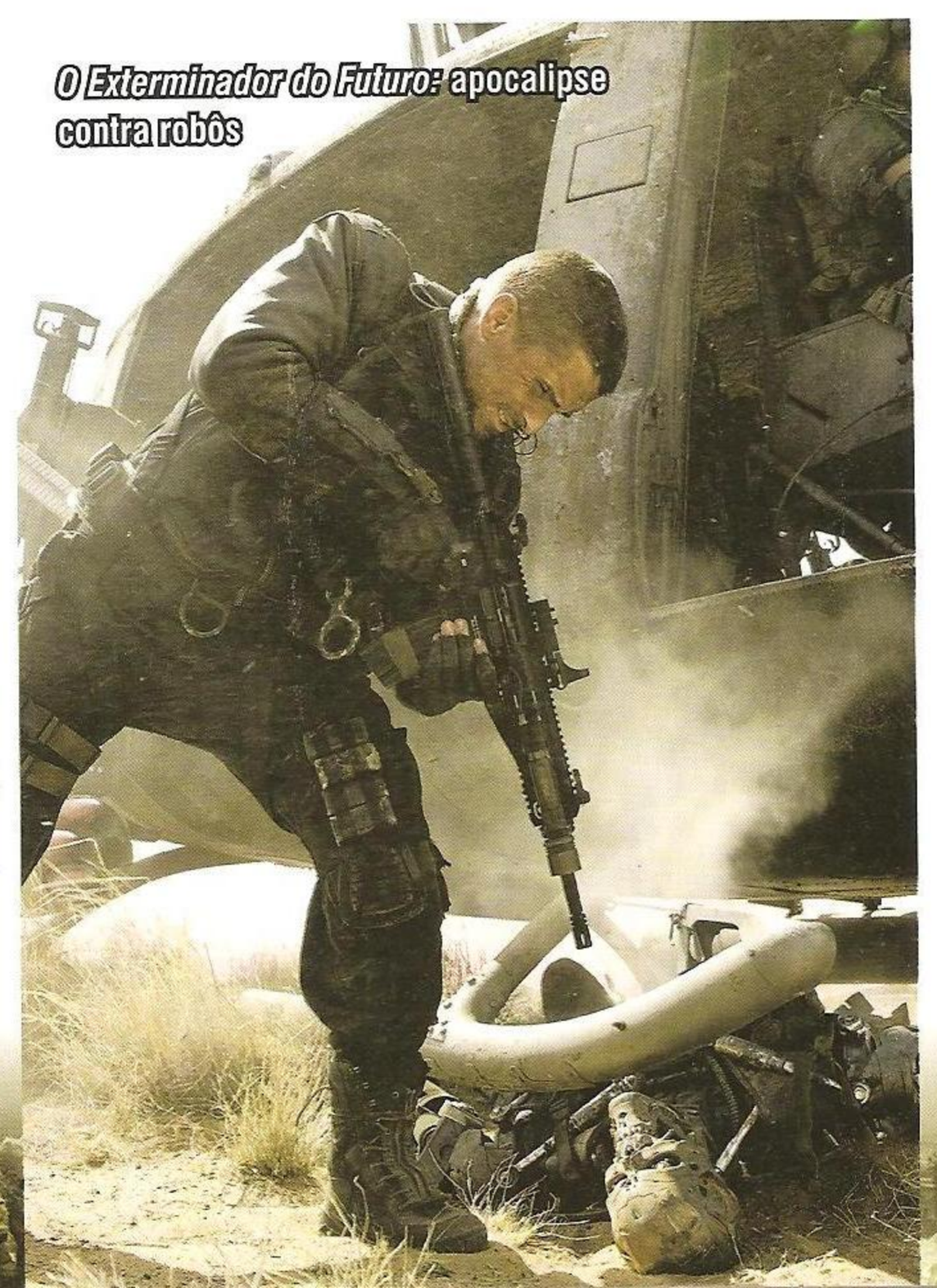
Talvez os Grandes Antigos dos mitos de Cthulhu tenham despertado, enlouquecendo o mundo e destruindo nossa civilização patética. Talvez os mortos tenham se erguido de suas tumbas, mordendo os vivos e espalhando sua maldição. Talvez a Tormenta tenha engolido a maior parte dos continentes, distorcendo nossas criações com suas paródias aberrantes. Talvez os vampiros tenham dominado o planeta, bloqueando a luz do sol e devolvendo o mundo a uma era medieval, quando os humanos eram um rebanho mais pacífico. Talvez os dragões tenham despertado, queimando o mundo com suas baforadas. Talvez os lobisomens tenham destruído a tecnologia, instaurando um mundo "natural" de barbárie selvagem.

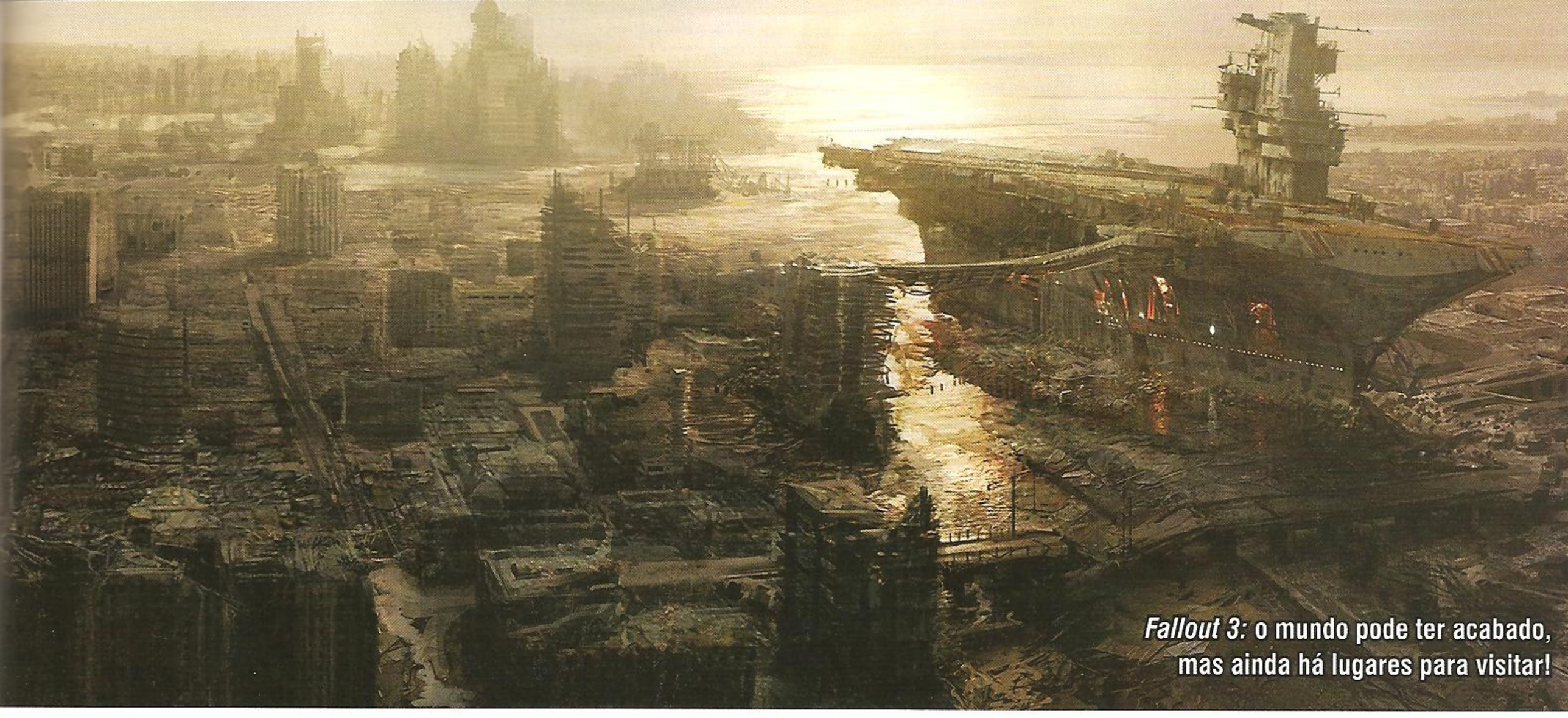
De qualquer forma, um apocalipse sobrenatural pode trazer todo tipo de perigos ou desastres. Criaturas inteligentes podem destruir cidades de propósito, enfraquecendo a humanidade. Zumbis sem mente podem apenas provocar o caos, enquanto que construções ficam quase intactas. Os Grandes Antigos causam loucura, tornando cultistas profanos e simples alucinados alguns dos principais inimigos.

Existem armas, mas elas são quase inúteis contra os invasores. Afinal, se fossem eficientes, não teríamos perdido a guerra! Todos os recursos que não são prejudiciais aos inimigos continuam existindo, mas outros podem ser quase desconhecidos. Vampiros manteriam a luz do sol a um mínimo (apenas o suficiente para garantir a vida de seu rebanho), mas talvez quisessem o conforto da eletricidade. Algumas pragas sobrenaturais (como a Tormenta) podem corromper *tudo:* rios viram sangue, o ar se transforma em gás tóxico, a terra se torna repugnante e nociva.

Juízo final

Quando falamos em apocalipse, não estávamos brincando! Esqueça guerras ou poluição: o homem é impotente, um brinquedo nas mãos de Deus (ou dos deuses). Este realmente é *o apocalipse,* quando poderes divinos decidem que é hora de pôr um fim a esta bagunça.


O Exterminador do Futuro: apocalipse contra robôs



Fallout 3: o mundo pode ter acabado, mas ainda há lugares para visitar!

Talvez, como em algumas interpretações da Bíblia, os verdadeiros fiéis tenham sido levados da Terra, deixando apenas os descrentes e indignos aqui. Talvez o Céu e o Inferno tenham escolhido nosso mundo como campo de batalha. Ou talvez legiões de anjos tenham sido enviadas simplesmente para nos destruir!

Aqui, os maiores perigos são os seres divinos. Você precisa de um helicóptero de guerra e um esquadrão de boinas verdes para ter chance contra *um* anjo ou demônio. Essas criaturas vêem nossa dependência de confortos materiais como decadente e impura — assim, as cidades, estradas e todo tipo de tecnologia foram devastadas. Talvez o ar seja mais puro e a água seja mais límpida (já que as hostes divinas não querem punir a Terra, mas os homens). Ou talvez grandes pedaços do mundo tenham se transformado em terrenos infernais, com rios de veneno e nuvens corrosivas.

A tecnologia é raríssima, e mesmo um mero revólver é algo impressionante. A maior parte das pessoas luta com facões e machados. Gangues de saqueadores (talvez servos de um demônio) matam por prazer, enquanto que bandos igualmente violentos de "evangelizadores" caçam todos que consideram impuros. Mas você pode conseguir uma espada sagrada, uma armadura abençoada ou a auréola de um anjo, para usar com sua metralhadora.

Revolta das máquinas

Criamos tecnologia cada vez maior, e chegamos a desenvolver a verdadeira inteligência artificial. Robôs, computadores vivos... Mas a raça humana não muda: exploramos estes novos seres assim como exploramos uns aos outros no passado. As máquinas são nossos escravos, ou no máximo cidadãos de segunda classe. Um dia, elas decidem virar o jogo.

Neste mundo, os primeiros perigos vêm do ambiente. Máquinas não precisam de alimento, água limpa ou luz do sol. Não há problema em acabar com esses recursos, garantindo a extinção ou diminuição drástica da raça humana. A trilogia *Matrix* mostra isso.

Os robôs foram criados para ser melhores que nós — mais fortes, mais rápidos, capazes de cálculos instantâneos, imunes a dor e a privações. Quando eles são nossos inimigos, precisamos de todas as vantagens possíveis. Mas nossa grande vantagem está justamente na tecnologia! Neste cenário, o máximo que os humanos ousam utilizar são armas de fogo e máquinas sem nenhuma capacidade de processamento. Alguns não confiam nem mesmo nessas, e preferem usar machados e correntes contra colossos de metal armados de metralhadoras. Existe ainda a chance de reprogramar um andróide assassino para trocar de lado (como em *O Exterminador do Futuro II*) — mas como ter certeza de sua lealdade? Esse foi o erro que levou ao apocalipse em primeiro lugar...

Embora as construções dos humanos tenham sido destruídas, talvez neste cenário haja grande cidades ou "colméias" de máquinas. São organizadas e avançadas, mas não foram construídas tendo humanos em mente — grandes depósitos de robôs em vez de casas e prédios, por exemplo.

Eras depois do apocalipse

O tempo que transcorreu desde o fim do mundo irá determinar o ambiente e o histórico dos PJs. Podemos classificar as "eras" de um mundo pós-apocalíptico nas seguintes categorias.

O dia seguinte

O apocalipse aconteceu há alguns meses ou anos. Todos os adultos (incluindo os personagens jogadores) lembram-se do mundo antes da tragédia. As cidades ainda podem estar relativamente intactas, ou a destruição pode ser ainda maior (já que não houve tempo de reconstruir nada). Os sobreviventes se apegam aos resquícios de suas antigas vidas, ou aproveitam o caos para mudar completamente seu comportamento. Não há comunidades novas formadas e nem tempo para mutações (exceto no caso de fatores muito específicos, que transformem seres vivos rapidamente). O que quer que tenha causado o apocalipse ainda é um risco (o clima ainda pode estar caótico, alguns mísseis nucleares ainda podem ser disparados). Objetos como armas e veículos são comuns, e todos correm atrás deles. Existem menos saqueadores bárbaros e mais bandidos e mercenários, menos "cavaleiros" montados em motocicletas e mais policiais tentando defender inocentes. Numa variação interessante, o apocalipse pode acontecer *no meio* da campanha. Se o seu jogo no mundo moderno está ficando monótono, que tal explodir umas bombas atômicas para quebrar o tédio?

Um andarilho e seu cão. De *Mad Max* a *Eu Sou a Lenda*, a dupla mais clássica de cenários pós-apocalípticos.

Geração zero

O apocalipse aconteceu há vários anos ou décadas. Os mais velhos ainda se lembram de uma sociedade organizada, que existia quando eles eram crianças. Lugares como Nova York ou São Paulo são considerados antigos centros de conhecimento ou paraísos perdidos. Existem muitos prédios de antes do apocalipse e objetos tecnológicos, mas a maior parte dos recursos de consumo (munição, comida) já se esgotou. A sociedade é caótica, mas já existem algumas comunidades novas, que tentam seguir os preceitos do mundo "antigo" (e que provavelmente adotam versões distorcidas das leis e da sociedade de antes do apocalipse). O mundo e as pessoas ainda são reconhecíveis, mas tudo é deturpado por lembranças vagas de como as coisas eram e repetições falhas de fatos verdadeiros. Num mundo assim, podem haver policiais e juízes, mas ambos atuam caçando e matando os inimigos de suas comunidades, com lança-granadas e metralhadoras. Já existem mutantes, mas ainda não formaram comunidades. Algumas raças de monstros mais férteis (como ratos gigantes) já são comuns.

Idade das trevas

Este é o mundo pós-apocalíptico "padrão". Já se passaram décadas ou alguns séculos desde o fim do mundo, e a Terra e a sociedade estão irreconhecíveis.

Por um lado, o caos é maior do que nunca — ninguém mais se lembra de como era a vida antes da destruição, e gangues de saqueadores vagam livremente pelas estradas, à procura de vítimas. Existem muitos mutantes (com suas próprias comunidades) e monstros. Senhores da guerra dominam pedaços de terra, lutando por recursos e escravos. Por outro lado, este período é mais organizado que os anteriores. Já surgiram algumas grandes cidades (com talvez dez ou vinte mil habitantes) espalhadas pelo mundo. Baseadas em preceitos imaginados ou deduzidos do mundo antigo, essas cidades-estados regulam sua população e oferecem um pouco de estabilidade, enquanto têm de se proteger dos saqueadores e escravistas. Já surgiram novas religiões (cultuando todo tipo de falsos ídolos).

O mundo antes do apocalipse é um lugar mítico. As pessoas acham que "Coca-Cola" era algum deus, e que o Super-Homem ou Michael Jackson eram reis ou messias. Existe um grande desnível cultural e tecnológico no mundo. Algumas comunidades (formadas por mutantes ou animais evoluídos) encontram-se na Idade da Pedra, pois ainda não tiveram tempo de se desenvolver, enquanto que alguns exploradores e cientistas já descobriram como utilizar *palmtops* e helicópteros. Ao se deparar com um computador, uma pistola ou uma televisão, a maioria das pessoas não saberá para que servem. Todos os prédios que restaram são ruínas, e os objetos tecnológicos são raros. Os guerreiros usam lanças, facões, machados e bestas, juntamente com pistolas, metralhadoras e granadas. Recursos consumíveis (como munição ou combustível) são tesouros. Quaisquer objetos tecnológicos são marcas de poder, tratados como itens mágicos em uma campanha de fantasia. Aqui sim você pode esperar ver piratas mutantes navegando em mares tóxicos, ditadores psiônicos controlando a população por telepatia, guerreiros das estradas usando escopetas e machetes ou arenas de gladiadores monstruosos.

Novo amanhecer

Já se passaram muitos séculos ou até mesmo milênios desde o apocalipse. Uma nova sociedade já se formou, com novas regras, preceitos e até mesmo raças e idiomas. Este não é na verdade um mundo pós-apocalíptico: já se começou a produzir recursos novos, não existe mais traço das tecnologias antigas e a cultura começa a evoluir de novo. O apocalipse e o mundo anterior são meras curiosidades num cenário fantástico — adereços estéticos (como um guerreiro usando um par de tênis ou uma masmorra em forma de shopping center) ou elemento de história (lendas sobre uma antiga civilização que teria sucumbido).

A sociedade está estabilizada e padronizada em termos de cultura e tecnologia. O que antes eram "mutantes" agora são novas raças, com sua própria história e organização social. Qualquer item de antes do apocalipse será considerado um artefato poderosíssimo (como uma metralhadora em um mundo medieval). Mesmo assim, quaisquer armas e veículos devem ter munição ou combustível quase infinitos (isótopos radioativos ou energia solar), porque tudo que pode ser consumido já acabou há séculos. As pouquíssimas ruínas de prédios modernos estão irreconhecíveis, e não há como discernir seu propósito original.

Recurso crucial

Como já foi dito, uma das coisas que define um cenário pós-apocalíptico é a escassez de recursos, e a incapacidade de produzir recursos novos. No entanto, a maior parte dos cenários possui *um* recurso específico que é mais raro que os outros, provavelmente em decorrência do tipo de apocalipse que ocorreu, ou da sociedade que está se formando. Em *Mad Max*, é o combustível (pois é vital percorrer as estradas para sobreviver). Em *Tank Girl*, é a água (o mundo todo foi transformado em um deserto). Na HQ *Weapon Brown*, é a comida — os sobreviventes calculam o valor dos objetos em calorias! O recurso mais raro da sua campanha dará o tom para o jogo: num mundo com pouca água, os PJs podem disparar balas sem pensar duas vezes, mas defenderão uma represa com suas vidas. Vamos a algumas sugestões de recursos cruciais.

• **Combustível:** por alguma razão, é muito arriscado ficar num mesmo lugar por muito tempo, e percorrer as estradas é vital. A maior parte das pessoas se locomove a pé ou em carroças. Os poderosos usam carros. Ser rápido é estar vivo. Comunidades são pouco valorizadas, a menos que tenham combustível.

• **Comida:** o desequilíbrio do ecossistema matou plantas e animais, e agora os humanos estão morrendo de fome. Aqui, a morte pode vir de forma inglória, através da inanição, mesmo para um guerreiro armado com uma bazuca. Uma plantação seria o lugar mais importante do mundo, protegido por heróis.

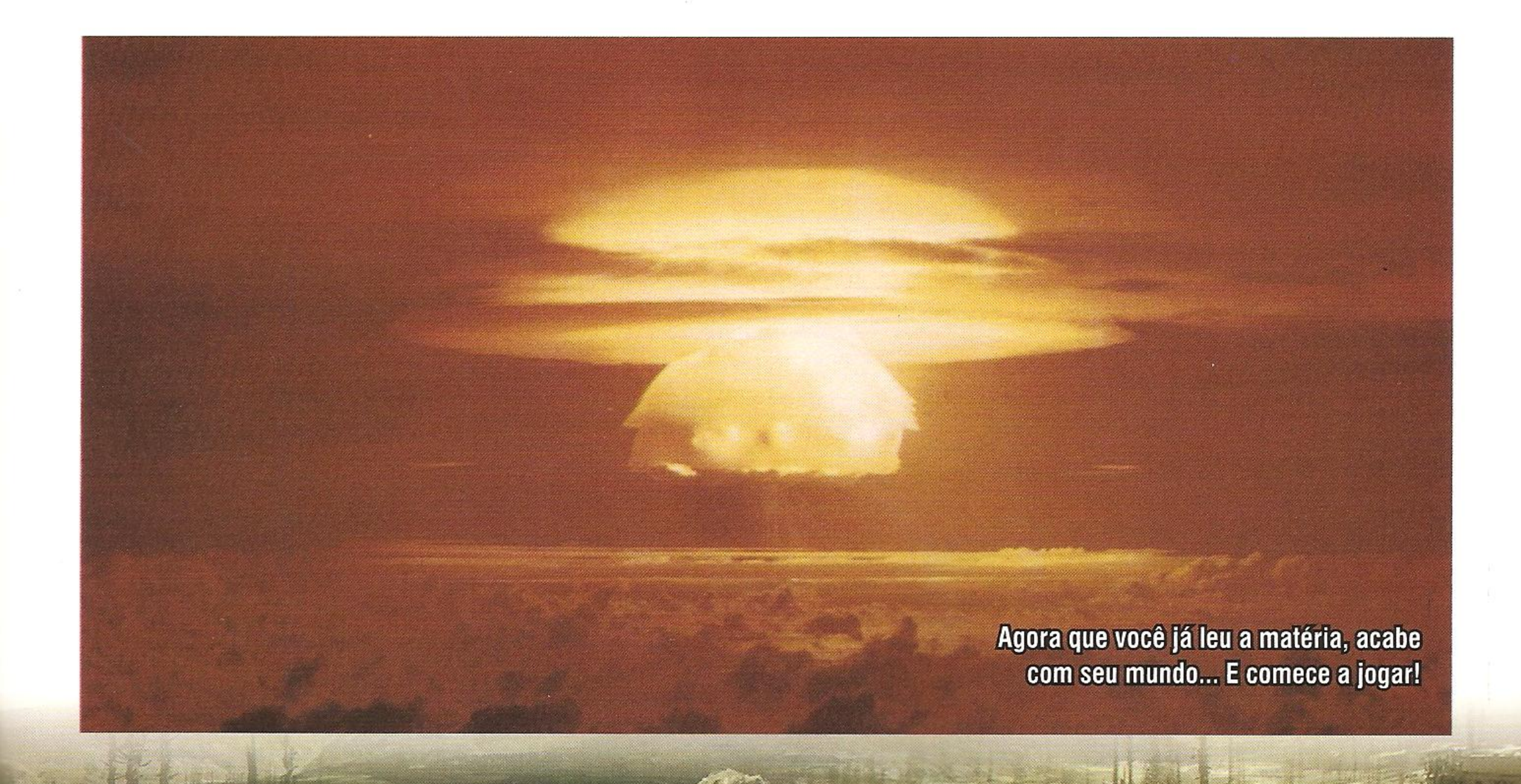
• **Água:** o mundo é um deserto, ou então a água está quase toda irradiada. A urgência é ainda maior do que com a escassez de comida, já que pode-se morrer de sede muito mais rápido! Não é possível produzir água em fazendas ou fábricas, e só resta reciclar toda a água utilizada ou rezar pela chuva. Uma tempestade seria um milagre.

• **Munição:** o mundo é extremamente violento. Pode-se comer e beber sem muitos problemas, mas a morte nas garras dos saqueadores é *muito* comum. A maioria usa armas primitivas, e uma arma de fogo é ao mesmo tempo temida e arriscada. Cada tiro *precisa* acertar seu alvo, pois uma única bala desperdiçada condena um personagem a semanas de privações.

• **Remédios:** existem pragas e epidemias por toda parte, ou talvez apenas *uma* grande praga, que mata qualquer um que não tome sua dose periódica de medicamento. Talvez os doentes tenham um destino pior que a morte, tornando-se criaturas bestiais ou zumbis. Vale a pena gastar um arsenal inteiro por uma dose de vacina, e ninguém se importa em comer pouco para garantir algumas pílulas.

• **Informação ou tecnologia:** muitos sabem que existem computadores, aviões e ferramentas elétricas. Por alguma razão, estes objetos estão bem conservados. Mas como usá-los? Ou, como alternativa, o mundo está em estado selvagem, e existe apenas um punhado desses itens. Um mundo onde conhecimento é poder pode ter bolsões de tecnologia avançada, ou grandes sábios que possuem mapas e manuais. Quem se importa com revólveres e carros quando podemos descobrir como operar um robô?

LEONEL CALDELA voltou das férias para encontrar um mundo devastado



Agora que você já leu a matéria, acabe com seu mundo... E comece a jogar!

GURPS BUNNIES & BURROWS

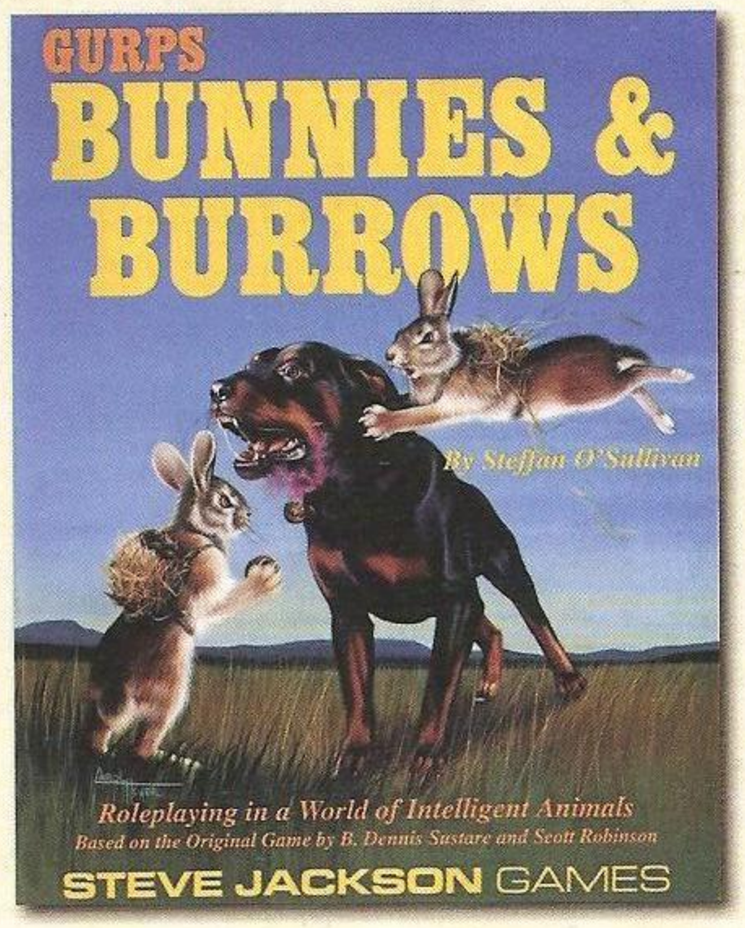
Fundo do Baú

Um dos primeiros RPGs publicados em português foi o famoso *GURPS*, um sistema genérico que permitia aventuras em qualquer tipo de cenário. Embora suas regras extensas e complicadas e uma estranha escolha de suplementos traduzidos (*Illuminati*, *Império Romano*) tenham feito os RPGistas se voltarem a outros jogos, houve um tempo em que *GURPS* reinou no Brasil. Mesmo que nos EUA nunca tenha havido esse predomínio, havia *muitos* suplementos do Sistema Genérico Universal. Livros sobre tudo que você conseguisse imaginar — filmes B dos anos 50, a história da Rússia, a civilização asteca, o cotidiano da polícia, o planeta Marte, a religião vodu...

...E coelhinhos.

GURPS Bunnies & Burrows era um dos mais estranhos livros de RPG daquela época (ou de qualquer outra). Escrito por Steffan O'Sullivan (responsável por suplementos de sucesso como *Swashbucklers* e *Fantasy Bestiary*), o livro propunha que os PJs fossem coelhos. Se você está imaginando um clima de desenhos animados, com clones do Pernalonga, esqueça. A idéia aqui eram coelhos quase realistas, vivendo no nosso mundo. Sim, os PJs moravam em tocas, fugiam de mangustos, águias e doninhas e tentavam sobreviver ao inverno. E se você está achando isso uma grande maluquice, resultado de falta de assunto para suplementos, saiba que esta é uma adaptação do *Bunnies & Burrows* original, publicado em 1976 — apenas dois anos depois do lançamento de *D&D*! O *B&B* original introduziu ao RPG conceitos como personagens que podiam evoluir habilidades individualmente, sem depender de níveis e classes para tudo (algo incorporado em incontáveis sistemas desde então).

Certo, mas como eram os personagens e aventuras de *GURPS Bunnies & Burrows*? Os PJs, assim como todos os coelhos e animais do cenário, eram inteligentes, mas não possuíam polegares opositores ou capacidade para construir e operar máquinas complexas. Sabiam contar no máximo até 4 (qualquer número maior era "um monte") e tinham uma vaga compreensão do mundo que os humanos construíram à sua volta. Exemplos de grandes façanhas desses bichos semi-inteligentes eram fabricar bolsas com



vime, segurar martelos com os dois "braços" e enganar predadores. Havia uma grande tentativa de emular o comportamento dos coelhos reais, apenas extrapolando sua personalidade — por exemplo, os PJs viviam em "coelheiras" (tocas coletivas) governadas por um rei dominante, que por sua vez obedecia à rainha. Todos tinham uma fobia obrigatória a barulhos altos, e eram muito assustadiços. Os jogadores eram incentivados a interpretar como coelhos, algo bem diferente dos estereótipos normais de heróis do RPG...

A sociedade dessas criaturinhas contava também com Guardas da Toca (uma elite guerreira), Hoplitas (batedores e mensageiros), Contadores de Histórias (capazes de fascinar a platéia), Herbalistas (curandeiros e sábios) e até mesmo Psiônicos (capazes de ler mentes e influenciar outros animais). Havia até mesmo uma arte marcial dos coelhos: o "Bun Fu", com suas próprias manobras e golpes. Tudo isso era criado e colocado de forma a manter os personagens próximos de coelhos reais. Humanos não deveriam ver qualquer coisa anormal, e coelhos apanhados fazendo essas maravilhas deveriam ser resgatados por seus companheiros. As aventuras envolviam perigos naturais, competições entre coelheiras, fuga de prisões humanas e sobrevivência em um mundo hostil, onde quase tudo era mais poderoso que os PJs.

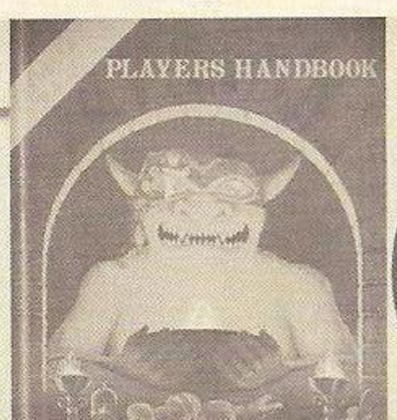
Quando uma cenoura era o maior tesouro.

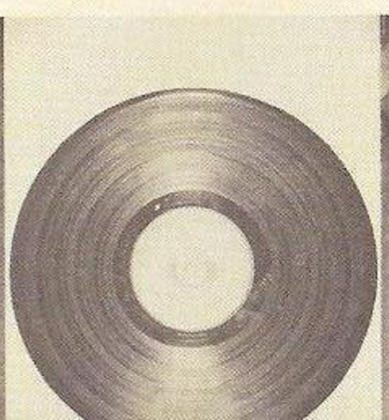
Curiosamente, este *não* era um jogo voltado para crianças — pelo menos não por completo. Havia discussões sobre os hábitos sexuais dos coelhos e o que isso significava num mundo em que eles eram inteligentes. Descrições de tocas inteiras massacradas por predadores. Coelhos que buscavam certas plantas fermentadas que lhes deixassem bêbados. Longe também de ser uma paródia maliciosa, era tão sério ou bobo quanto a maior parte dos RPGs de fantasia. Substituindo-se "coelhos" por "elfos", não seria um livro tão estranho.

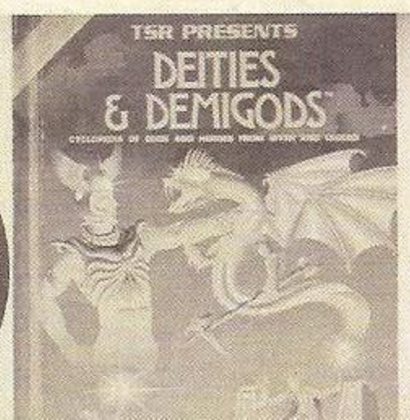
As detalhadas e onipresentes regras de *GURPS* estavam aqui, contribuindo para a esquisitice do livro. Embora os PJs fossem seres fracos, cuja melhor opção é fugir de qualquer inimigo, o Sistema Avançado de Combate de *GURPS* encontra seu lugar, com mapas hexagonais e manobras a cada segundo. Era uma combinação indigesta: difícil interpretar alguém que não sabe contar quando o jogador pode contar as miniaturas de inimigos no mapa! Capacidade de carga dos coelhos, sua longevidade, seu nível tecnológico equivalente e outros detalhes eram esmiuçados. Mestrar para os coelhinhos não era fácil, exigia muitas adaptações e aprendizado de novas regras.

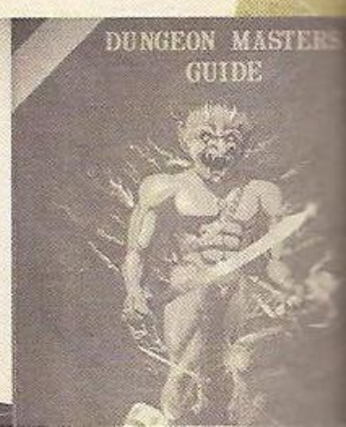
É difícil imaginar um grupo que realmente queira jogar *GURPS Bunnies & Burrows*. A esquisitice da ambientação e dos PJs pode ser boa para uma sessão isolada, "para variar", mas o trabalho envolvido nas regras e nas sutilezas do cenário não compensa. Vale mais como item de colecionador, troféu na prateleira e leitura divertida. E como prova de que sim, havia uma época em que até os coelhinhos tinham seu próprio suplemento de *GURPS*.

LEONEL CALDELA









As Regras do Jogo!

A *DragonSlayer* traz artigos e matérias sobre os RPGs mais jogados no Brasil. Vamos conhecê-los!

Dungeons & Dragons RPG para aventuras medievais e de fantasia. Existem diversos cenários pré-prontos. Os mais jogados são Tormenta, Forgotten Realms e Reinos de Ferro. Para jogar D&D você precisa do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Montros*, publicados pela Devir Livraria.

Mutantes & Malfeitores RPG para aventuras modernas e de super-heróis. Para jogar M&M você precisa do *Mutantes & Malfeitores*, publicado pela Jambô Editora.

3D&T RPG para aventuras no estilo anime/mangá/games. Para jogar 3D&T você precisa do *Manual 3D&T Alpha*, publicado pela Jambô Editora. Você também pode fazer o download do livro, gratuitamente, em www.jamboeditora.com.br. Devido a suas regras simples e rápidas, 3D&T é o RPG ideal para iniciantes.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

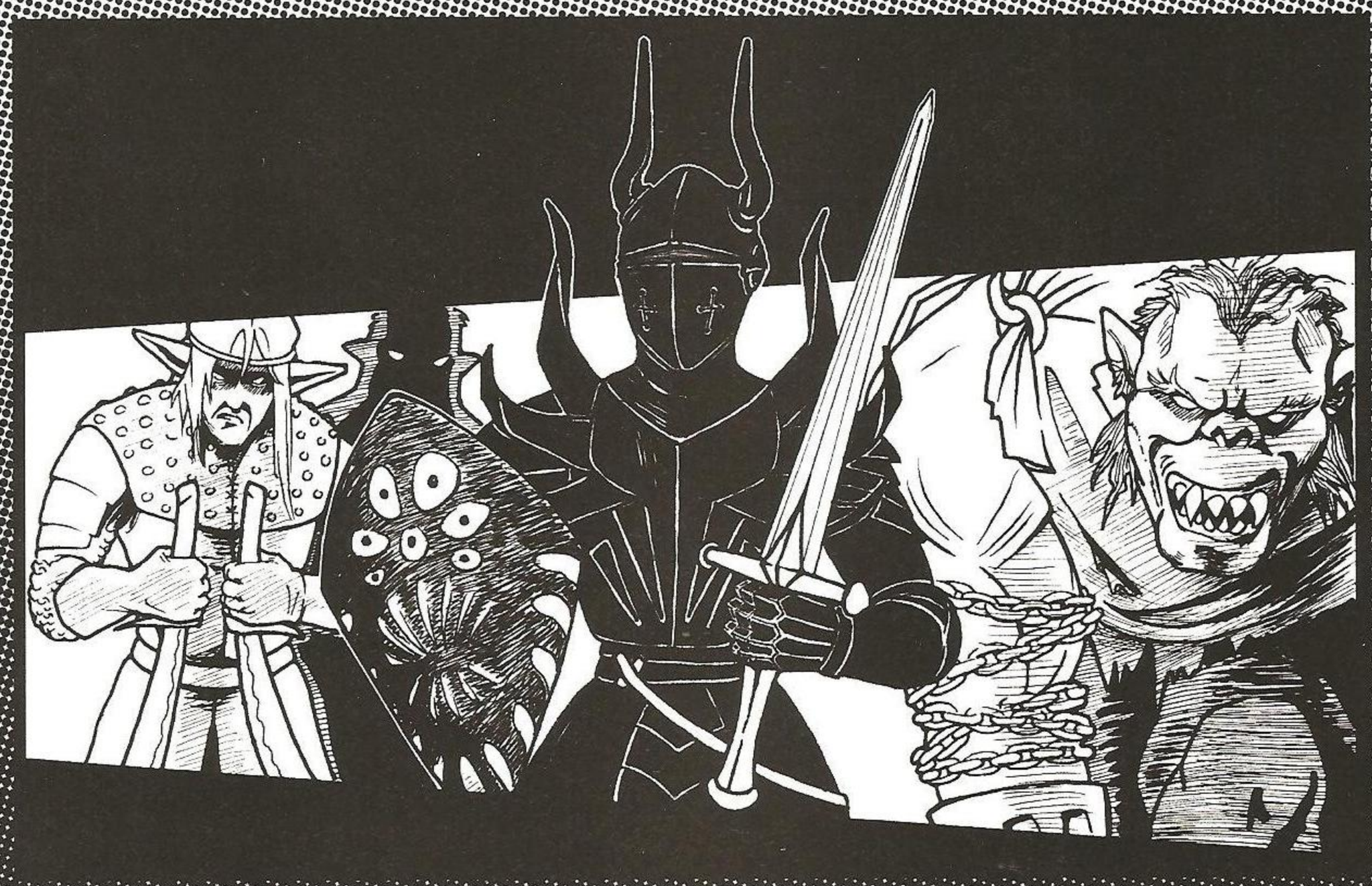
14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

GENERAL INVENCÍVEL

PARTE UM: A CIGARRA E A FORMIGA



ROTEIRO E ARTE: PATRICIA KNEVITZ

AGRADECIMENTOS A LEONEL CALDELA

A CAPITAL DO REINO.

A CIDADE É NOSSA! HORA DO SAQUE, RAPAZES!

NÃO É SEGURO FICAR NA JANELA, MAJESTADE.

QUERO VER O MEU PAI.

O CASTELO JÁ NÃO É MAIS SEGURO. VAMOS RETIRÁ-LOS DAQUI.

MAS O INIMIGO ENCONTROU A PASSAGEM.

VOCÊS NÃO USAM MAGIA? ABRAM UM PORTAL!

IMPOSSÍVEL. ELES SELARAM O CASTELO.

ESTAMOS ENCURRALADOS!
SENHOR, O FLAGELO EM PESSOA ESTÁ VINDO PARA CÁ.
PRECISAMOS TIRAR AS RELÍQUIAS DAQUI.

EM MÃOS ERRADAS ELAS --
QUEIMEM TUDO!
NÃO ENTENDERAM AINDA? ESTÁ TUDO ACABADO!

DEPENDEMOS DA PIEDADE QUE O NOSSO INIMIGO NÃO POSSUI. COM SORTE SEREMOS ESCRAVOS.
MÃE...
MALDIÇÃO!
ISSO NÃO VAI FICAR ASSIM. AINDA HÁ RESISTÊNCIA.

AAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHH

E O QUE PODEMOS FAZER?

NÃO PASSAMOS DE MEIA DÚZIA DE VILAS.

MAS NÃO SOMOS COVARDES! VAMOS MORRER DE PÉ!
ISSO MESMO!
NÃO CAVEM SUAS COVAS ASSIM TÃO CEDO. AGORA NÓS TEMOS *A PROFECIA*.

PROFECIA? DO QUE VOCÊ ESTÁ FALANDO, HOMEM?

ESTE É O MOTIVO DESTE CONSELHO. O ÚLTIMO ATO DE NOSSOS ALIADOS NA CAPITAL FOI NOS MANDAR ESTA INFORMAÇÃO. AINDA HÁ ESPERANÇA DE VITÓRIA.
E O QUE DIZ ESSA PROFECIA?
NINGUÉM SABE.

PORQUE A PROFECIA AINDA NÃO FOI FEITA.

QUEM É ESSA VOVÓ MACABRA?
EU ERA UMA VIDENTE FAMOSA, ATÉ ELE VIRAR CHEFE DA VILA E ME BANIR. SÓ PORQUE DESCOBRI QUE, QUANDO ELE FICA BÊBADO--
NÃO VEM AO CASO!

ACREDITAMOS QUE O INIMIGO TEME O PODER DOS ORÁCULOS.
ANTES DO PRIMEIRO ATAQUE, TODAS AS PESSOAS COM A CAPACIDADE DE PREVER O FUTURO FORAM MORTAS.
PROVAVELMENTE ESTA VIDENTE SOBREVIVEU APENAS PORQUE CAIU NO ESQUECIMENTO HÁ TRINTA ANOS, QUANDO FOI BANIDA.
NÃO SABEMOS SE HÁ CONEXÃO ENTRE ESSAS MORTES E A GUERRA...
MAS TALVEZ UMA PROFECIA POSSA REVELAR O PONTO FRACO DO FLAGELO.
E QUANDO A PROFECIA SERÁ REALIZADA?
PRECISAMOS APLACAR OS DEUSES?
FAZER UM SACRIFÍCIO?
NÃO SE PREOCUPEM. AGORA É UM MOMENTO TÃO BOM QUANTO QUALQUER OUTRO.

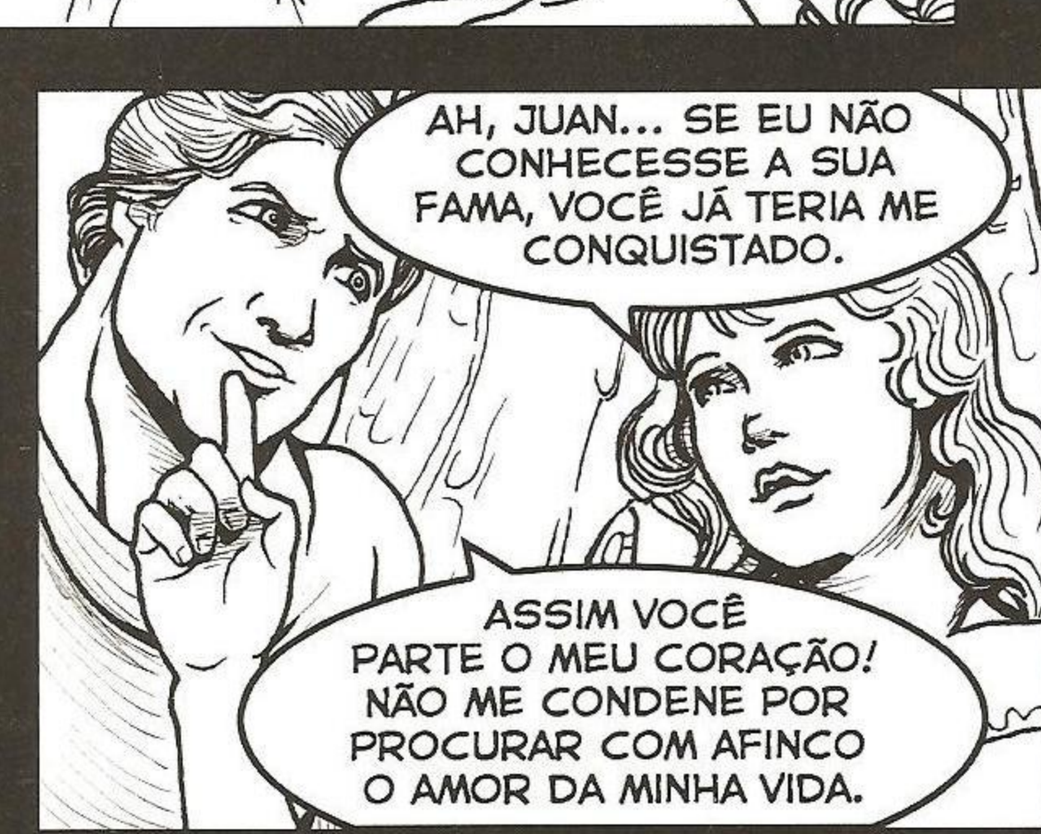
MALDITO JUAN!

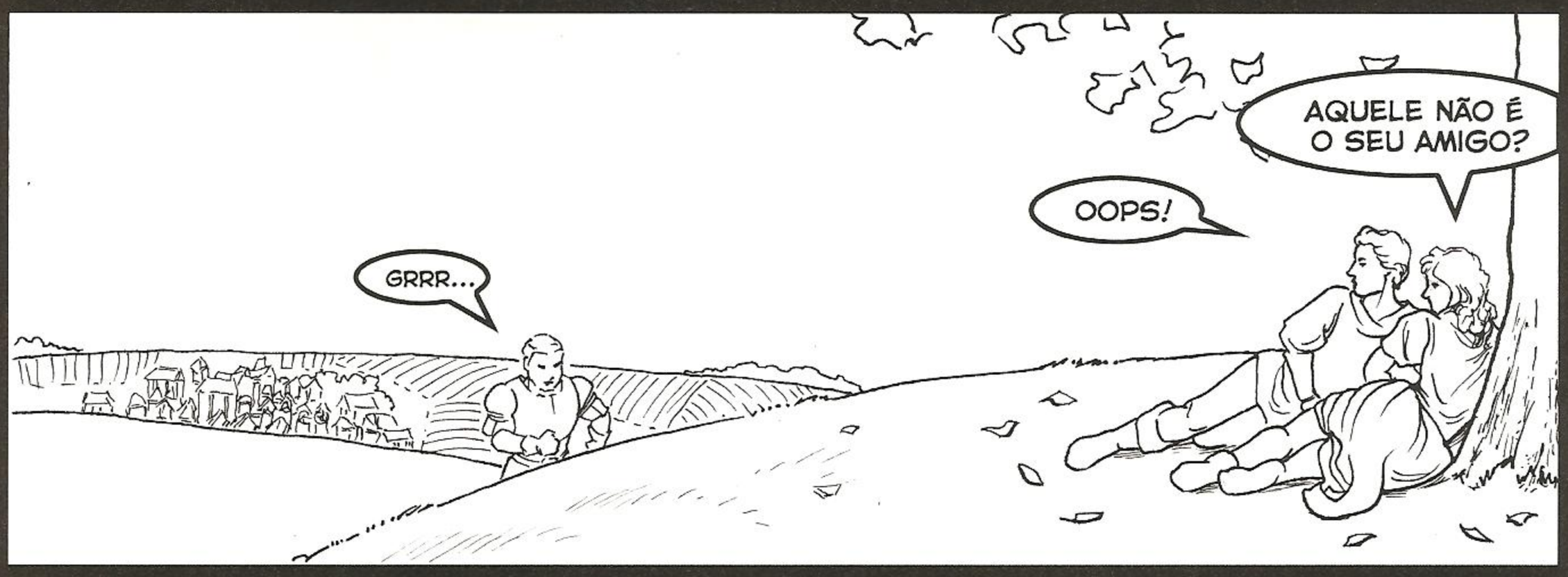
É BOM TER UMA ÓTIMA DESCULPA DESTA VEZ!

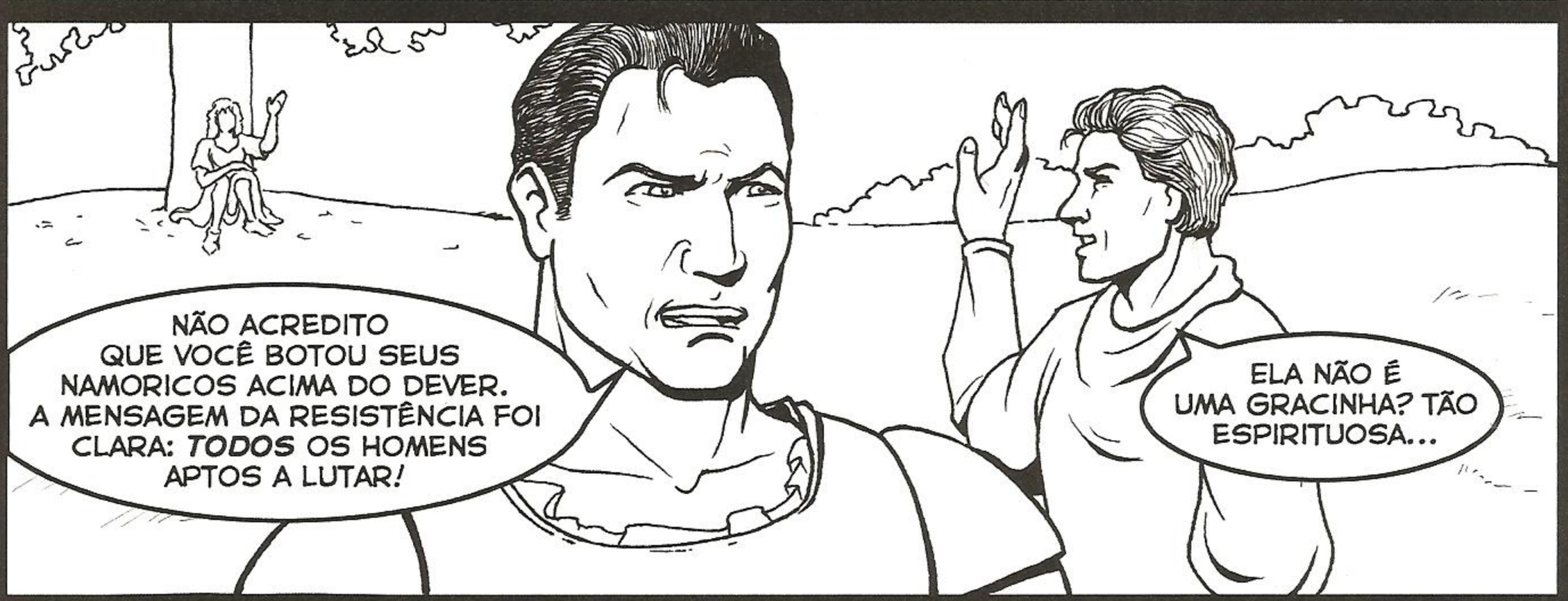
EU DISSE QUE ERA IMPORTANTE. VOCÊ ESTÁ *MUITO* ATRASADO!

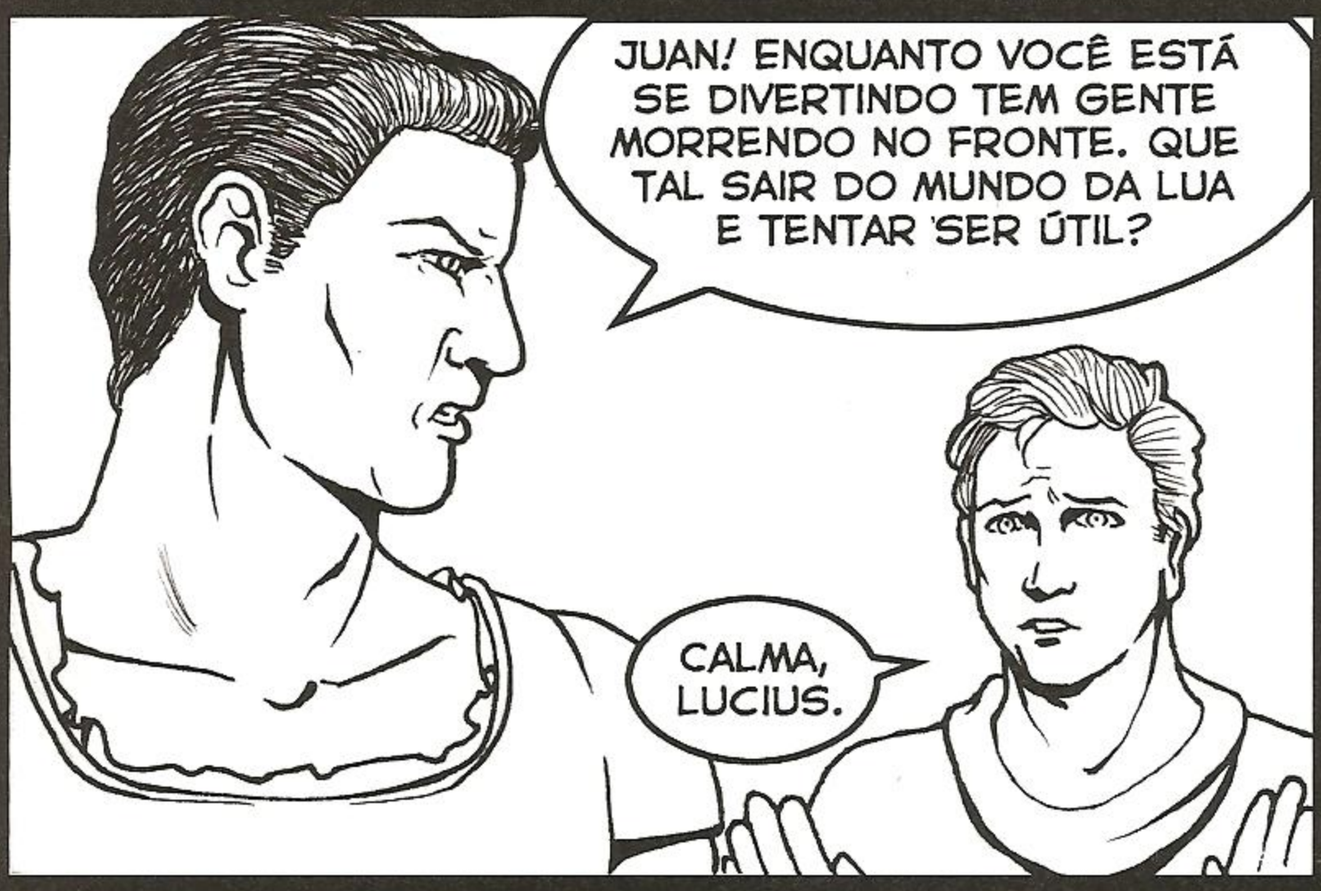
VOCÊ NÃO TINHA UM COMPROMISSO?

TODO O RESTO PERDE IMPORTÂNCIA FRENTE À SUA BELEZA.


AH, JUAN... SE EU NÃO CONHECESSE A SUA FAMA, VOCÊ JÁ TERIA ME CONQUISTADO.
ASSIM VOCÊ PARTE O MEU CORAÇÃO! NÃO ME CONDENE POR PROCURAR COM AFINCO O AMOR DA MINHA VIDA.

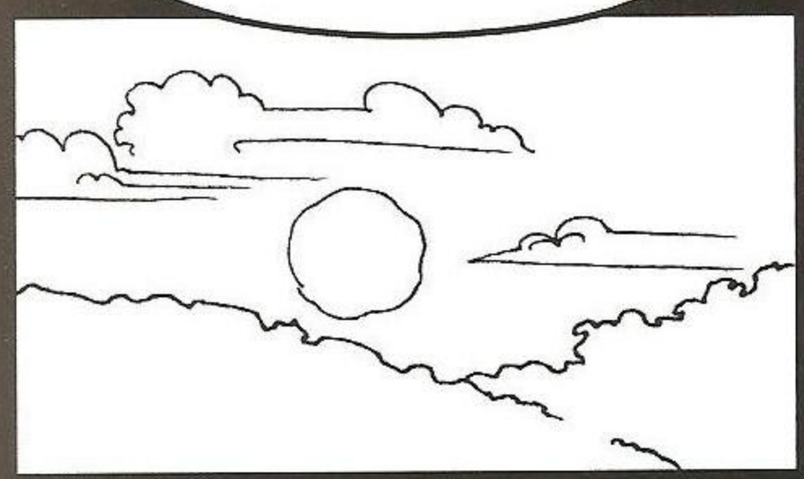

GRRR...
OOPS!
AQUELE NÃO É O SEU AMIGO?


NÃO ACREDITO QUE VOCÊ BOTOU SEUS NAMORICOS ACIMA DO DEVER. A MENSAGEM DA RESISTÊNCIA FOI CLARA: *TODOS* OS HOMENS APTOS A LUTAR!
ELA NÃO É UMA GRACINHA? TÃO ESPIRITUOSA...


JUAN! ENQUANTO VOCÊ ESTÁ SE DIVERTINDO TEM GENTE MORRENDO NO FRONTE. QUE TAL SAIR DO MUNDO DA LUA E TENTAR SER ÚTIL?
CALMA, LUCIUS.

SEI QUE ESTAMOS LEVANDO A PIOR NA GUERRA.

POSSO PERDER TUDO A QUALQUER MOMENTO!
POR ISSO MESMO ESTOU TENTANDO VIVER INTENSAMENTE! A VIDA TEM QUE SER MAIS DO QUE GUERREAR.
EU SEI. VAMOS.


O QUE SERÁ QUE OS CHEFES QUEREM?

RETOMAR A CAPITAL? ENFRENTAR O FLAGELO EM PESSOA?
ESCREVER UMA CARTA PEDINDO PIEDADE PELO AMOR DOS DEUSES?

ÔA! CALMA GAROTA!
JUAN! ACHO QUE--
GRRRAAAHH!
O QUE É ISSO? AAAHHH!
GOBLINS!
MAMÃE!

SOCORRO!
HAHAHA!
AGÜENTE FIRME!
RRRR.
NÃO... CONSIGO...
CRIATURA NOJENTA!
ESSE É PELO MEU PRIMO!
ESSE É PELO MEU VIZINHO!
AH! ESSA COISA NÃO DESGRUDA!

VOCÊ JÁ ACABOU COM ELE!

ESTÁ VENDO MAIS ALGUM?
INFELIZMENTE NÃO. HUFF

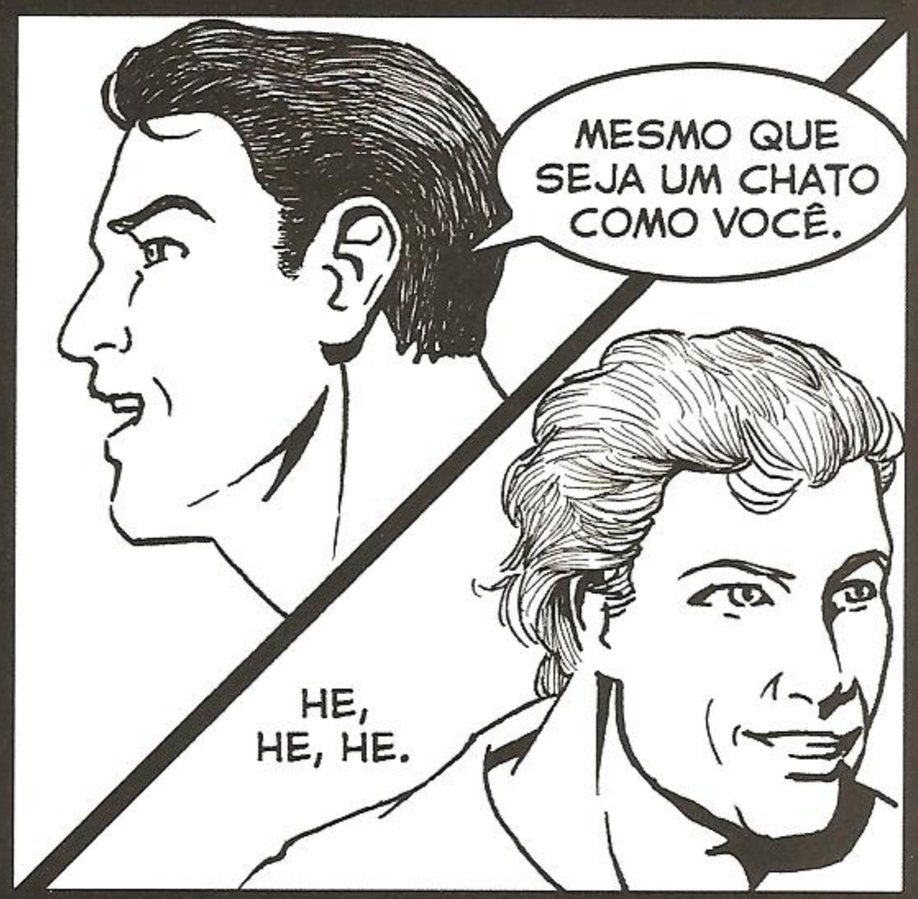
SÓ QUATRO, E MAL ACABOU DE ANOITECER. ISSO NÃO É NORMAL. GERALMENTE ELES SÃO MAIS COVARDES, ATACAM EM MAIOR NÚMERO. TALVEZ A NOTÍCIA DA QUEDA DA CAPITAL TENHA DEIXADO-OS MAIS CONFIANTES.

JÁ DEVEM ESTAR ACHANDO QUE É TUDO DELES.

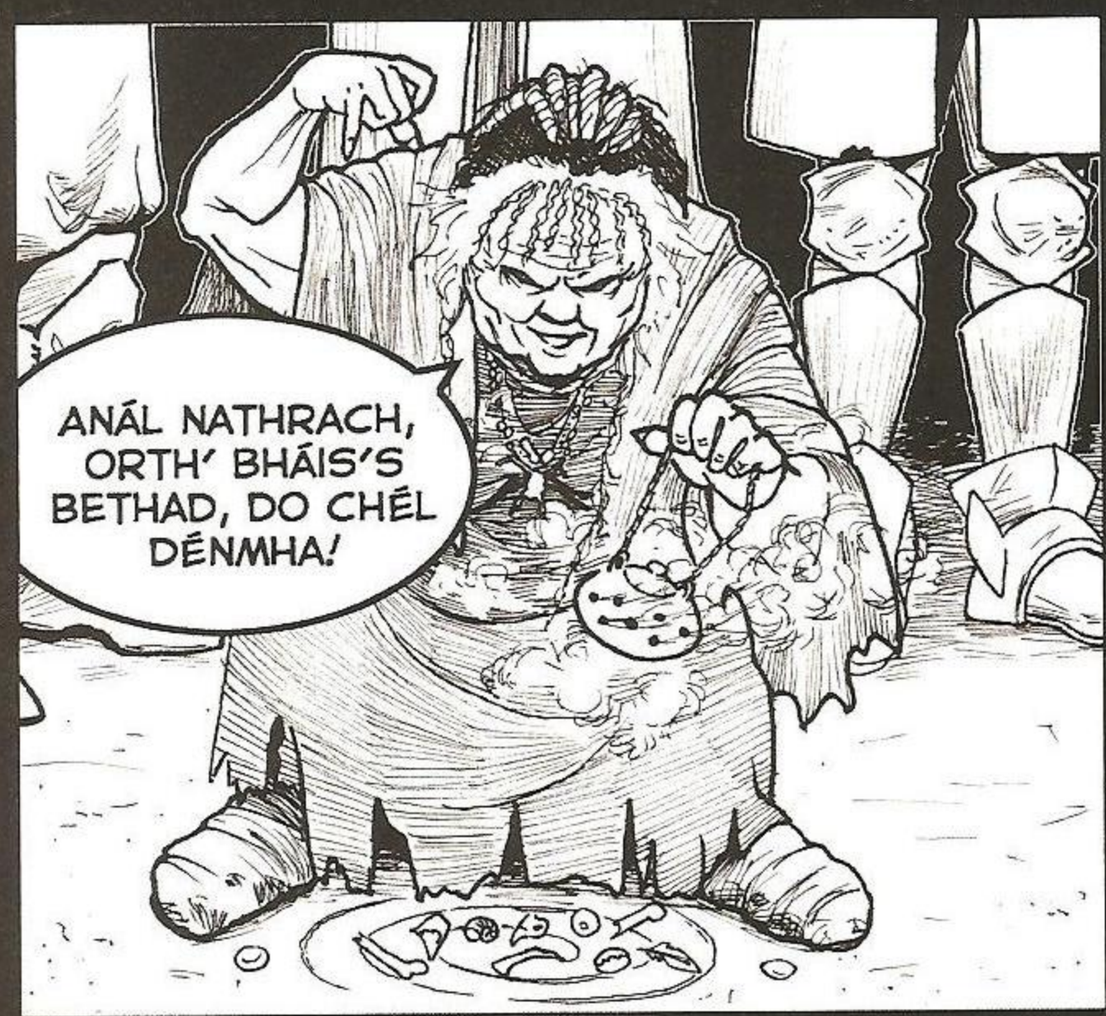
DAQUI A POUCO VÃO ESTAR EM TODA PARTE, ATACANDO EM PLENA LUZ DO DIA.
NÃO QUERO VIVER EM UM MUNDO ASSIM...

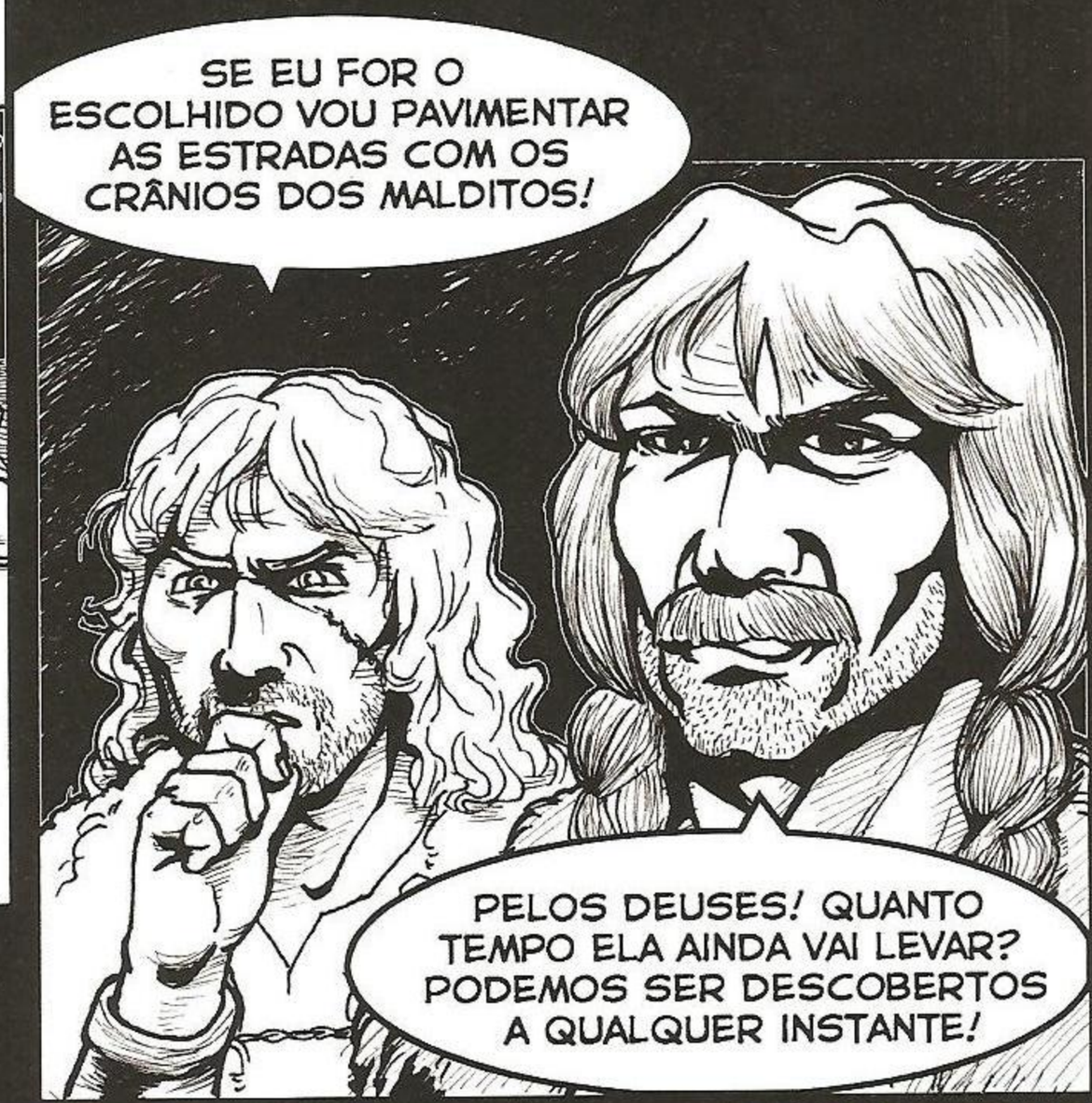
BEM, VOCÊ SALVOU A MINHA VIDA. ESTAMOS QUITES!
QUITES? NÃO LEMBRO DE VOCÊ TER SALVADO A MINHA.

ESQUECEU DA SUA NOIVA, CREUZA, "A CHEIROSA"?
É VERDADE, VOCÊ ME LIVROU DELA.
SERIA UM DESTINO PIOR QUE A MORTE.



AQUI ESTAMOS! TENTE SE COMPORTAR. NADA DE CANÇÕES DE TAVERNA!


ANÁL NATHRACH, ORTH' BHÁIS'S BETHAD, DO CHÉL DÉNMHA!


SE EU FOR O ESCOLHIDO VOU PAVIMENTAR AS ESTRADAS COM OS CRÂNIOS DOS MALDITOS!
PELOS DEUSES! QUANTO TEMPO ELA AINDA VAI LEVAR? PODEMOS SER DESCOBERTOS A QUALQUER INSTANTE!

ANCIÃ! NÃO TEMOS A NOITE TO--
AS FORÇAS INOMINÁVEIS FALARAM!
O GRANDE HERÓI QUE DESTRUIRÁ O EXÉRCITO INIMIGO ACABA DE ADENTRAR ESTE SALÃO!

EU?
O ALMOFADINHA ALI ATRÁS.
EU?!
VOCÊ?!

CONTINUA!

Informações 0 km sobre o mercado automotivo.

A revista Car and Driver, considerada referência mundial no seu segmento, abastece você com informações atualizadas sobre todos os carros do mundo. Conta com acesso irrestrito a uma rede de conteúdo que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina para você ler em primeira mão todas as novidades desse mercado. Acelere e garanta a sua.

NAS BANCAS!

EU AMO Revista
É bom de ver, é bom de ler.

EDITORA ESCALA
PAIXÃO POR REVISTAS

Compre também pelo
www.escala.com.br ou 11 3855-1000

2 Notícias do Bardo
1d100 lançamentos!

4 Encontros Aleatórios
A volta triunfal do Paladino! (pff... pff...)

6 Reviews
Dragon Age: Origins, *Criatura Selvagem*.

9 Sir Holland
Os brutos também amam.

10 Toolbox
O início é o começo de uma coisa inicial.

12 Mestre da Masmorra
O desafio de ser mestre.

14 Allansia
Muito mais do que montanhas de fogo e masmorras da morte.

22 Claymore
Gostosas com espadas enormes!

34 Preview
Novo romance medieval! Mais paredes de escudos!

38 Chefe de Fase
Um minotauro pronto para o espeto.

40 Gazeta do Reinado
Longa vida à Rainha-Imperatriz!

42 Depois do Apocalipse
Estoque seu abrigo antinuclear com refrigerantes e dados.

50 Fundo do Baú
Veja, Raistlin! Coelhinhos!

52 General Invencível
Toda história de fantasia precisa de uma horda conquistadora.

NÚMERO 29 - PREÇO R$ 14,90
ISSN 1808-1584
29
9 771808 158002